Centro Cultural Banco do Brasil

SP_
07 nov_18 14 jan_19

DF_
04 fev 28 abr_19

RJ_
14 mai 29 jul_19

Ministério da Cultura apresenta
Banco do Brasil apresenta e patrocina

50 ANOS DE _REALISMO_

do fotorrealismo à realidade virtual

50 Years of Realism _
From Photo-Realism to Virtual Reality

Curadoria _ Tereza de Arruda
Curator

O Banco do Brasil apresenta a exposição *50 anos de realismo – Do fotorrealismo à realidade virtual*, que traça um panorama da representação da realidade na arte contemporânea, nesse período.

Com obras desde a primeira geração de artistas dessas tendências, a mostra traz pintores do foto e hiper-realismo, pioneiros em proporcionar visibilidade para esse movimento artístico em um contexto internacional, até sua expansão para a experimentação na realidade virtual.

Em suportes diversos, inclusive multimídia e tridimensionais, representam a vida e objetos do cotidiano que oferecem, em si, uma reflexão, não como um espelho da realidade, mas da percepção do indivíduo em relação a ela.

Com este projeto, o Centro Cultural Banco do Brasil fortalece seu compromisso de estimular o acesso à cultura, colaborando para a formação do público e proporcionando conhecimento por meio da arte.

Banco do Brasil presents the exhibition *50 Years of Realism – From Photo-Realism to Virtual Reality*, offering visitors a panorama of reality as represented in contemporary art during those five decades.

With a selection that begins from early works of these trends, the show features photo-realist and hyperrealist painters who first made this art movement visible internationally, through to its expansion for experimentation in virtual reality.

The artworks rendered in various supports, including multimedia and tridimensional pieces, portray everyday life and its objects that in themselves pose a reflection—not as mirrors of reality, but as images of an individual's perception of it.

With this project, Centro Cultural Banco do Brasil asserts its commitment to promoting access to culture, collaborating toward the education of the visiting public, and disseminating knowledge through art.

Centro Cultural Banco do Brasil

SU MÁ RIO

_ A REALIDADE NA ARTE E A ARTE NA REALIDADE

TEREZA DE ARRUDA

A realidade e sua representação são o ponto de partida da exposição ***50 anos de realismo – Do fotorrealismo à realidade virtual***, concebida para o Centro Cultural Banco do Brasil, que visa trazer ao público brasileiro uma abrangente apresentação daquilo que chamamos "realidade" em diversos segmentos da arte contemporânea dos últimos cinquenta anos. A proposta da mostra apresenta um caráter de ineditismo, ao tratar o fenômeno da representação da realidade na arte contemporânea partindo do fotorrealismo, aprofundando-se no aprimorado hiper-realismo, seguido da perspectiva de expansão futura de sua representação através das novas mídias, chegando até a realidade virtual. Eis aqui aspectos da representação da realidade concebidos em um passado recente, por meio dos quais presente e futuro se cruzam tanto na pintura, quanto na escultura e multimídia. A imagem e a realidade, assim como a verdade e a realidade, parecem ser, à primeira vista, idênticas. A psicanálise faz uso desse paralelo, conforme Richard Theisen Simanke salienta em seu texto "Realismo e antirrealismo na interpretação da metapsicologia freudiana"[1]: "Aí, quando [a psicanálise] se propõe a caracterizar o pensamento científico como um todo, um viés realista aparece de forma bastante inequívoca e, inclusive, acompanhada de uma concepção de verdade como correspondência bastante claramente formulada". Esta tese, conforme salienta o autor, é baseada em uma das principais obras de Freud, *Nova série de conferências de introdução à psicanálise*, na qual Freud enaltece, como característico da psicanálise, o traço realista do pensamento científico como um todo, enunciado na seguinte passagem:

> [O pensamento científico] esforça-se por alcançar a concordância com a realidade (*die Übereinstimmung mit der Realität*) — isto é, com o que existe fora (*ausserhalb*) de nós e independentemente (*unabhängig*) de nós, e que, tal como a experiência nos ensinou, é decisivo para a satisfação ou para o desapontamento de nossos desejos. Chamamos verdade (*Wahrheit*) a essa concordância com o mundo externo real (*realen Aussenwelt*). Ela permanece sendo a meta do trabalho científico, mesmo se deixarmos de lado o valor prático desse trabalho[2].

Esse contexto realista respaldado na verdade e no pensamento científico anunciado por Freud nos norteia, de algum modo, na vivência e percepção da realidade. Justamente por essa aproximação entre realidade e verdade, surge um certo estranhamento e desconforto, no momento em que nos perguntamos o que é a realidade, qual a importância da realidade na representação artística, por que a arte repleta de autonomia e criatividade se atrela à realidade. Qual a função sociopolítica da obra realista?

1 Este trabalho resultou da participação do autor, juntamente com Renato Mezan e Zeljko Loparic, na mesa-redonda "Passado e futuro da metapsicologia", organizada pela Sociedade Brasileira de Psicanálise Winnicottiana, em setembro de 2008, e publicada no ano seguinte: "Realismo e antirrealismo na interpretação da metapsicologia freudiana". *Nat. hum*, vol. 11, nº 2, 2009, pp. 97-152. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/pdf/nh/v11n2/v11n2a04.pdf. Acesso em 04/10/2018.

2 Freud, Sigmund. "Neue Folge der Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse. 35 über eine Weltanschauung". *Studienausgabe*, vol. 1. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1933, p. 597. Tradução livre da autora.

3 Vide texto de Boris Röhrl neste catálogo.

A obra de arte, neste caso, é matéria e significado para entendermos a realidade através de sua própria representação: a realidade na arte e a arte na realidade. A arte há de ter um potencial ainda maior que a psicanálise para criar e difundir uma visão do mundo e da realidade através de diversas ferramentas próprias, como criatividade, liberdade, investigação, senso crítico, expressão e contextualização.

PRIMÓRDIOS DO REALISMO

O realismo, representação da realidade na arte, possui seus primórdios já no século XVII, através da obra de artistas como Caravaggio e Georges de La Tour, cujas pinturas com motivos sacros ou profanos exalavam uma grande dramaticidade barroca. Nessa época, mesmo os temas religiosos eram representados por figuras humanas extraídas do cotidiano, sem a cautela de enaltecer beleza e perfeição inexistentes — os modelos-vivos eram provenientes da realidade grotesca, e não idealizada, o que chocava tanto o público quanto os demais artistas daquele período. Em meados do século XIX, foi criada uma escola própria do realismo, pois, nesse período, o pintor era um importante testemunho e interlocutor de sua realidade. Os acontecimentos são relatados através de sua perspectiva vivenciada ou conforme os desejos de seu mecenas, que encomendava as pinturas. Um exemplo marcante é a obra *Liberdade guiando o povo* [Fig. 1], a pintura mais importante de Eugène Delacroix, mostrando a liberdade personificada como uma mulher a conduzir o povo às barricadas, na revolta parisiense de 1830. A partir de meados do século XIX, as alegorias passam a ser substituídas por pessoas reais, em cenas do cotidiano, a relatar a labuta árdua em locais de trabalho, em um período de apogeu da Revolução Industrial[3]. Uma obra-prima desse contexto é a pintura *A fundição de ferro*, datada de 1875, do pintor alemão Adolph von Menzel [Fig. 2], que passou dias dentro dessa fundição a elaborar seus rascunhos e desenhos, após observações detalhadas das precárias condições trabalhistas da época. É a partir dessa época que a fotografia passa a cumprir também a função do pintor relator da realidade e todas as suas facetas. Por esse motivo, na história da arte do século XX, a pintura realista se fez presente de forma singular, tendo que se impor e se defender contra a ascensão da fotografia, desenvolvendo características próprias e mais aguçadas — o que foi atingido no momento em que os pintores fizeram uso da fotografia incorporada em seu processo artístico como recurso técnico para captar e "congelar" o momento, cena e cenário a ser representados na pintura. A pintura realista, e sua consequente evolução com o fotorrealismo e o hiper-realismo, desperta fascínio, pois a realidade é sempre tematizada e questionada.

[Fig. 1]

[Fig. 2]

4 "Realismus – Das Abenteuer der Wirklichkeit" foi apresentada de 23 de janeiro a 24 de maio de 2010, na Kunsthalle Emden, e de 11 de junho a 5 de setembro de 2010, na Kunsthalle der Hypo-Kulturstiftung, em Munique. A mostra foi acompanhada de uma publicação editada pela Hirmer Verlag.

5 Podemos aqui citar: *Realism Now*, Vassar College, 1968; *22 Realists*, Whitney Museum of American Art, 1970, assim como *Realismus und Sachlichkeit. Aspekte deutscher Kunst 1919-1930*, Staatliche Museen zu Berlin, 1974.

6 Röhrl, Boris. *Realismus in der bildenden Kunst. Europa und Nordamerika 1830 bis 2000*. Berlin: Gebr. Mann Verlag, 2013.

Ela tem que se posicionar e se provar continuadamente, a ponto de criar uma imagem cada vez mais precisa de si e fiel ao seu contexto. Contudo, a realidade não pode ser reconhecida somente de forma objetiva; precisa deixar alguma margem para a subjetividade. Afinal, a obra não há de ser uma imagem espelhada, mas sim um espelho no qual o observador possa se reconhecer continuamente através da percepção, e não só da visão. Foram realizadas inúmeras mostras sobre o tema do realismo, e a mais recente e complexa, intitulada *Realismo – A aventura da realidade*, aconteceu em 2010[4]. Seus curadores, Christiane Lange e Nils Ohlsen, justificam que o realismo não se baseia somente no domínio de uma técnica de representação da realidade com a perfeição de 1:1. A seleção de 180 obras de 120 artistas, do século XIX até a atualidade, incluindo pintura, escultura, fotografia, vídeo e instalação, procurava mostrar que a aventura da realidade continua sendo complexa e instigante, sem perder a força já exemplificada em exposições dessa mesma temática realizadas anteriormente[5]. Concluímos, aqui, que o processo de percepção de uma imagem realista se renova conforme a evolução humana e de seu ambiente, sendo refletida na arte de seu tempo e aprimorada, ainda mais, pela inovação dos recursos tecnológicos à sua disposição. As estratégias visuais do realismo chegaram a ser banalizadas nas últimas décadas, no contexto da linguagem da comunicação de massa. Isto se deu pelo fato de que sua técnica singular de representação passou a ser utilizada em fotografias, filmes e vídeos. Porém, exposições como esta, e as anteriores aqui citadas, são capazes de enfatizar a especificidade da percepção no realismo e em suas nuances do fotorrealismo e hiper-realismo contemporâneos. Publicações especializadas, como *Realismo nas artes plásticas. Europa e América do Norte 1830 até 2000*[6], apresentam, de forma ampla e esclarecedora, a evolução desse gênero na história da arte. Seu autor, Boris Röhrl, contribuiu para este catálogo com um texto inédito, transpondo, a nossos leitores, uma breve evolução histórica do realismo.

HIPER-REALISMO E SEU ANTECESSOR, O FOTORREALISMO

O antecessor do hiper-realismo foi o fotorrealismo, pois as pinturas eram oriundas da representação de cenas fotografadas. Seu surgimento, nos Estados Unidos, nas décadas de 1960 e 70 — e sua consequente infiltração na história da arte —, aconteceu como resposta ou movimento oposto ao abstracionismo vigente na época, como necessidade de resgatar e enaltecer as minúcias e belezas do cotidiano — até então, desfeito em massas

e traços pictóricos dominados pela abstração gestual vigente na arte do pós-Segunda Guerra Mundial[7]. Louis K. Meisel iniciou suas pesquisas e apresentação de obras fotorrealistas como galerista em 1967. Um ano depois, ele propaga a criação do termo "fotorrealismo". Suas descobertas e conquistas são por ele relatadas:

> depois de ver o trabalho de Richard Estes e Chuck Close, em 1968, percebi que era um realismo fotográfico, tanto na aparência quanto no método. Comecei a chamar estes e outros trabalhos similares de fotorrealismo. Em janeiro de 1970, essa palavra foi impressa, pela primeira vez, no prefácio de um catálogo, por ocasião de uma exposição no Whitney Museum, intitulada *22 Realists*. Essa primeira exposição na nova década foi também a primeira tentativa séria de um museu de Nova York de mostrar o fotorrealismo. Embora cerca de um terço dos artistas expostos fossem fotorrealistas, eles não foram explicitamente listados como tal, e o termo permaneceu indefinido. Eu usei o termo por vários anos, e muitas vezes me perguntaram o que eu queria dizer com realismo fotográfico e fotorrealismo. Minha resposta foi que um fotorrealista é um artista que usa uma câmera, em vez de um caderno de desenhos, e, a partir daí, ele produz imagens usando uma grade quadriculada ou um projetor sobre a tela, de onde ele tem a capacidade de transpor uma imagem fotograficamente sobre a tela. Esta primeira definição era um tanto quanto vaga, e nela poderiam ser incluídos artistas que não fossem verdadeiros fotorrealistas[8].

Fotorrealismo e hiper-realismo expõem uma reprodução fiel de cenas do cotidiano através de *portraits*, paisagens naturais, natureza e espaços urbanos. O hiper-realismo surgiu como uma tendência da pintura no final da década de 1970, amparada na realidade, ainda mais fiel que a própria fotografia. Seus seguidores observam atentamente essa produção e a proveniência do conteúdo das obras:

> Os motivos que os artistas escolhem costumam ter uma referência pessoal, porque vêm de seu ambiente direto. Por exemplo, Richard McLean usa imagens que o lembram de sua juventude no noroeste rural dos Estados Unidos. Suas obras são baseadas no *cowboy* moderno, a *cowgirl* moderna, que orgulhosamente fica ao lado do cavalo. As pessoas nas pinturas de McLean geralmente olham diretamente para o espectador e, assim, incluem-no nas cenas com animais reprodutores diante de reboques de cavalos ou de celeiros[9].

Cenas banais do cotidiano enaltecem a existência dos protagonistas da obra em seu microcosmo. A força de expressão é tão significativa que valoriza o dia a dia, enriquecendo o universo pessoal e trivial. Eis aí a essência do fotorrealismo existente até os dias

7 A arte no pós-guerra era o oposto do realismo. Os artistas sob o sentimento de perda, desgosto e loucura generalizada tiveram que criar uma nova "sanidade" no pós-guerra. Para tal, optaram pela deformação da realidade para expressar, de forma subjetiva, a natureza e o ser humano, enfatizando a expressão de sentimentos em relação à descrição objetiva da realidade. A arte abstrata tem, assim, seu apogeu, cumprindo essa função e necessidade.

8 Meisel, Louis K. *Fotorealismus. Die Malerei des Augenblicks*. Lucerna: Atlantis Verlag, 1989, p. 12. Tradução livre da autora.

9 Letze, Otto; Knoll, Nina S. "Zelluloid in Öl – Pixel in Acryl. Fotorealismus in der hyperrealistischen Malerei". In: *Fotorealismus – 50 Jahre hyperrealistische Malerei*. Ostfildern: Hatje Cantz, 2013, p. 15. Por ocasião da mostra homônima itinerante: Kunsthalle Tübingen, 2013; Museo Thyssen-Bornemisza, Madri, 2013; e Birmingham Museum & Art Gallery, 2014. Tradução livre da autora.

de hoje, aprimorada no hiper-realismo, passando por várias gerações e sobrevivendo a inúmeras outras tendências da arte contemporânea. Muitos artistas da atualidade aprimoraram a técnica através de recursos tecnológicos mais avançados, substituindo, por exemplo, a câmera analógica pela digital, estabelecendo e cultuando uma grande inovação ao representarem elementos de nossa atualidade amparados em um frescor, ironia, senso crítico e vitalidade nas obras por eles produzidas, sem se prenderem ao passado remoto. Essa tentativa de "congelar" o presente e apreciá-lo eternamente em sua exatidão é um dos motivos de apreciação e difusão do hiper-realismo a exemplo do depoimento de Clive Head:

> A vontade de inspirar-se pelo mundo ao nosso redor e recriá-lo, em pintura, com precisão, é atemporal. É uma paixão característica de indivíduos específicos que são impelidos a possuir o mundo e a tirá-lo do caos causado por sua passagem pelo tempo. O mundo é representado em um estado de permanência por meio de obras de arte que são criadas para sobreviver ao artista. O espectador cresce, muda e entra em declínio, mas a arte continua a mesma. A permanência é a condição da grande arte. Não reflete o fluxo da vida, mas oferece a estabilidade e a beleza nas quais podemos ancorar nossa existência, que está em permanente mudança[10].

A pintura hiper-realista não existe como única representatividade dessa tendência. Já a partir dos anos 1960 e 70, vários escultores interessaram-se por uma forma de realismo baseada na representação fiel da figura humana. Através do uso de técnicas tradicionais, como modelagem, moldagem e pintura, eles recriaram o corpo de acordo com diferentes abordagens, mas com o objetivo comum de criar uma interpretação do realismo figurativo em uma tridimensionalidade contemporânea — representação dos gestos do cotidiano e atualidade com uma vitalidade distinta daquela das estátuas clássicas e convencionais existentes em museus e espaços públicos. O esforço foi frutífero, porque, graças ao volume e às minúcias de seus detalhes, essa obra escultórica remete, com grande precisão à figura humana.

Artistas como John DeAndrea se consideram um híbrido entre escultor e pintor porque, após a modelagem e execução da escultura, ela passa por um processo minucioso de pintura tão preciso quanto a execução de uma pintura hiper-realista sobre tela. Dessa forma, o artista atinge, em suas obras de poses clássicas, uma iconografia amparada na atualidade.

10 Head, Clive. *Exactitude. Hyperrealist Art Today*. Londres: Thames & Hudson e Plus One Publishing, 2009, p. 13. Editado por Maggie Bollaert, conselheira e autora deste catálogo com um artigo mais abrangente sobre o hiper-realismo. Tradução livre. ("The desire to draw from the world around us and to re-create it with precision in paint is timeless. It is a passion that belongs to particular individuals who are driven to possess the world and to remove it from the chaos of its passage through time. The world is re-presented in a state of permanence through artworks that are conceived to outlive the artist. The viewer grows, changes, and declines, but the art remains the same. Permanence is the condition of great art. It does not echo the flux of life but provides a stability and beauty to which we can anchor our constantly changing existence.")

REALIDADE VIRTUAL – A NOVA REALIDADE

Graças à interdisciplinaridade da arte e pelo fato de as fronteiras se encontrarem mais maleáveis na atualidade, houve a expansão da realidade, tendo o visitante como protagonista da obra se inserido no contexto virtual proposto pelo artista. Com o advento da realidade virtual, há uma revolução que altera fundamentalmente nossa percepção das imagens em si, bem como nossa relação com a realidade. Espaços virtuais criam mundos ilusórios através dos quais alguém pode se mover e experimentar a si mesmo. Imersos o mais longe possível do mundo exterior ao seu redor, os visitantes mergulham nas imagens através de elementos interativos e do uso de equipamentos adicionais, ficando, assim, fisicamente envolvidos na obra de arte. O aprimoramento da qualidade e fidelidade dos elementos representados chega a surpreender e superar toda e qualquer expectativa dos visitantes, que muitas vezes não conseguem discernir entre o real e o concebido artística ou artificialmente. Tina Sauerländer, curadora e pesquisadora sobre o assunto é também colaboradora desta publicação com um texto abrangente sobre a evolução da realidade virtual. No percurso de transição entre pintura, escultura e realidade virtual, apresentamos obras de novas mídias como parte desse processo gradativo: vídeos, realidade mista (MR, Mixed Reality), realidade expandida (AR, Augmented Reality) e realidade virtual (VR, Virtual Reality). Estes aparelhos e recursos são utilizados pelos artistas, de forma bem-sucedida, como instrumentos para entendimento da realidade virtual de forma expandida no contexto de *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total) do século XXI, a caminho do século XXII, imersos na percepção de como a arte muda a tecnologia ou de como a tecnologia muda a arte![11]

11 Diversas mostras de arte contemporânea recente focaram na expansão da realidade pelo uso cada vez mais frequente de recursos de realidade virtual na produção artística, a citar: *Schöne Neue Welten*, Zeppelin Museum Friedrichshafen (2018); *Mixed Realities. Virtuelle und reale Welten in der Kunst*, Kunstmuseum Stuttgart (2018); *IRRReal, 48 Hours Neukölln*, Kindl Brauerei Berlin (2018); *Welt ohne Aussen. Immersive Räume seit den 60er Jahren*, Martin Gropius Bau Berlin (2018); *Virtual Insanity*, Kunsthalle Mainz (2018).

50 ANOS DE REALISMO – DO FOTORREALISMO À REALIDADE VIRTUAL

Iniciamos a mostra *50 anos de realismo – Do fotorrealismo à realidade virtual* com a primeira geração de artistas pintores do fotorrealismo e do hiper-realismo, incluindo aqueles que participaram da histórica documenta de Kassel, em 1972, dando, na época, a primeira grande visibilidade a essa tendência em um contexto internacional. Os artistas deste segmento são Ralph Goings, Richard McLean, John Salt e Ben

Schonzeit. Continuamos a exposição com pintores de várias gerações e países, dedicados às tendências contemporâneas do hiper-realismo. Aqui apresentamos obras subdivididas em retrato, natureza-morta, paisagem e paisagem urbana, com a participação de Javier Banegas, Paul Cadden, Pedro Campos, Rafael Carneiro, Andrés Castellanos, Hildebrando de Castro, François Chartier, Ricardo Cinalli, Simon Hennessey, Ben Johnson, David Kessler, Richard McLean, Fábio Magalhães, Tom Martin, Raphaella Spence, Antonis Titakis e Craig Wylie. Esta exposição também apresenta obras tridimensionais de escultores hiper-realistas de diversas gerações, mostrando que, também no âmbito da escultura, a prática do hiper-realismo vem se inovando até a atualidade. Estes se dedicam à representação realista do ser humano, que é colocado lado a lado com o público, criando um diálogo desconfortável entre ser e parecer, como é o caso das obras de John DeAndrea, Peter Land e Giovani Caramello. Finalizamos a mostra com obras de multimídia expostas em monitores, projeções espaciais ou mesmo com o uso de equipamento especializado, como óculos de realidade virtual. As obras aqui selecionadas propagam, em sua concepção e existência, elementos e temas semelhantes abordados tanto no setor de pintura quanto no de escultura, por meio das obras de Akihiko Taniguchi, Andreas Nicolas Fischer, Bianca Kennedy, Fiona Valentine Thomann, Regina Silveira, The Swan Collective e Sven Drühl. O conjunto aqui exposto e documentado é o resultado de um árduo trabalho coletivo.

Gostaria de agradecer a parceria com o Centro Cultural Banco do Brasil, que apoiou e estimulou este contexto. Este projeto seria inviável sem a cumplicidade e participação dos artistas, bem como dos proprietários das obras, incluindo colecionadores, instituições e galerias. Somos imensamente gratos a todas e todos.

_ *OS QUEBRADORES DE PEDRAS*, DE GUSTAVE COURBET – PONTO DE PARTIDA DE DIFERENTES CONCEPÇÕES DO REALISMO MODERNO

BORIS RÖHRL

[Fig. 1]

A exposição no CCBB apresenta diferentes variantes do realismo contemporâneo. Não há dúvida de que o espectador terá uma melhor compreensão das obras, se estas forem relacionadas com a teoria e história do realismo, que certamente se inicia com a icônica pintura *Les casseurs de pierres* [*Os quebradores de pedras*, Fig. 1], de Gustave Courbet. A pintura traz um idoso e um garoto de aproximadamente catorze anos recondicionando uma estrada. A superfície da via é nivelada e refeita com pedra britada — um trabalho árduo e cansativo que era uma cena comum no século XIX. Quando o quadro e outras obras de Courbet foram exibidos no Salão de Paris em 1851/52, provocaram imediatamente um acalorado debate. O realismo de Courbet foi fortemente rejeitado, mas alguns críticos de arte aprovavam essa nova concepção de pintura. Posteriormente, a disputa sobre o realismo culminou na chamada *bataille réaliste*, uma discussão nos anos 1850 entre intelectuais e escritores franceses a respeito da natureza da arte realista. Essa "batalha realista" é considerada a pedra fundamental da teoria de todas as vertentes do realismo moderno[1]. Durante um período relativamente curto, surgiram três diferentes definições de realismo que ainda determinam nossa compreensão dessa escola artística até os dias atuais. Tais visões concorrentes podem ser facilmente expostas tomando-se *Os quebradores de pedras* como exemplo.

1 Há discrepâncias sobre a época em que essa discussão teria começado. Os primeiros comentários na literatura francesa sobre o realismo na pintura remontam à década de 1840, embora o auge da discussão da *bataille réaliste* tenha ocorrido no período entre 1855 e 1857. Ver Champfleury (pseudônimo de J. F. Husson). *Le réalisme*. Paris, 1857; Desnoyers, F. "Du réalisme". In: *L'Artiste*, vol. 16, Paris, 9.12.1855, pp. 197-203; Perrier, C. "Du réalisme". In: *L'Artiste*, vol. 16, Paris, 14.10.1855, pp. 84-90; Duranty, E. "Réalisme" e "Esquisses de la méthode des travaux". In: *Réalisme*, nº 1, Paris, 15.11.1856, pp. 1-2. Apud Lacambre, G. e Lacambre, J. (orgs.). *Champfleury, Le réalisme*. Paris, 1973; Hadjinicolaou, N. "L'exigence de 'réalisme' au Salon de 1831". In: *Histoire et critique des arts*, nº 4-5, 1978, pp. 21-34.

A primeira linha de desenvolvimento da teoria realista, o "realismo como mimese", interpretava a arte de Courbet como sendo exclusivamente uma imitação da natureza, sem qualquer mensagem. Nela, o modelo é retratado ao natural, sem qualquer ornamentação. Para os críticos de arte, a retratação de objetos nos mínimos detalhes era um aspecto característico daquele estilo. Nesse sentido, o realismo opõe-se ao idealismo, até então o princípio dominante na arte. O autor francês Théophile Gautier destacou a diferença entre as duas vertentes desta forma:

> Em qualquer época, existem duas escolas de pintura: a dos idealistas e a dos realistas. A primeira vê, nas formas da natureza, nada além dos meios para expressar o ideal, que é, por assim dizer, a beleza. Essa escola pinta de acordo com um modelo interior e segue esse modelo como se fosse um dicionário. Escolhe, acrescenta e afasta algo [...]. Quanto à segunda escola [de realistas], os meios são a meta. Satisfaz-se com a rigorosa e indiscriminada imitação da natureza. Aceita os modelos como são e retrata-os com extrema trivialidade[2].

O realismo era apreendido como uma arte que pontua as coisas conforme vistas pelo observador[3]. Segundo essa linha de interpretação, a pintura era considerada uma fotografia, uma ideia inédita em meados do século XIX e rejeitada pela maioria dos críticos de arte, pelo público em geral e até mesmo pelos próprios pintores. De fato, a tela *Os quebradores de pedras* poderia ser entendida como um retrato fugaz de duas pessoas trabalhando e nada mais. Segundo essa visão, o quadro é desprovido de conteúdo. Mesmo quando interpretado assim, o poder inovador e revolucionário do quadro é de difícil compreensão para o espectador de hoje: a pintura do século XIX centrava-se na representação de coisas e seres humanos belos, e a composição era meticulosamente disposta e conformada ao ideal de beleza. Em contraposição a isso, acreditava-se que os temas dos pintores realistas eram escolhidos de forma inconsciente e pareciam mostrar um detalhe da realidade selecionado ao acaso.

Ao contrário da primeira teoria, nesta segunda linha de interpretação, o realismo era entendido como a representação da vida moderna, como a moral e os bons costumes da sociedade industrial. Disseminou-se a visão de que o realismo seria a "arte da era industrial". Champfleury, um dos amigos mais próximos de Courbet e grande defensor do realismo, propagou essa opinião em muitas de suas críticas sobre a pintura contemporânea[4]. Edmond Duranty, jovem teórico do realismo, resumiu muito claramente essa visão em poucas palavras:

2 "La première [école des idéalistes] ne voit, dans les formes que la nature met à sa disposition, que des moyens d'exprimer l'idéal, c'est à dire le beau. Elle peint d'après un type intérieur, et ne se sert du modèle que comme d'un dictionnaire ; elle choisit, ajoute et retranche [...]. La seconde [école des réalistes], prenant le moyen pour le but, se contente de l'imitation rigoureuse et sans choix de la nature. Elle accepte les types comme ils sont et les rend avec une trivialité puissante." Gautier, T. In: *La Presse*, 15.2.1851.

3 Por exemplo, o autor Maxime Du Camp interpretou as pinturas de Courbet de forma negativa, por ser uma imitação automatizada e puramente mecânica da natureza e as comparou com a fotografia. Du Camp, M. *Les Beaux-Arts à l'Exposition Universelle et aux Salons de 1863, 1864, 1865, 1866 & 1867*. Paris, 1867, pp. 219-220.

4 Ver as críticas publicadas por Champfleury na coleção de seus escritos compilada por G. e J. Lacambre, op. cit. (nota 1).

> O realismo significa o mesmo que a exata, completa e honesta reprodução do ambiente social da época em que o artista vive, pois tal vertente é justificada pela razão, pelas demandas do intelecto e pelos interesses do público em geral [...][5].

A necessidade da reprodução fiel do ambiente social tornara-se um novo tema nas discussões teóricas sobre arte. A esse respeito, a influência do positivismo é perceptível, uma orientação da ciência do século XIX focada na análise matematicamente determinada de todos os aspectos da vida humana. Segundo essa visão, a tela *Os quebradores de pedras* foi considerada uma espécie de pintura de gênero moderna, retratando uma cena cotidiana, sem comentários. A representação das adversidades do trabalho pesado, desprovida de pena ou simpatia — o que hoje poderíamos chamar de "visão fria" —, causou enorme confusão, uma vez que o público daquela época esperava sinais de sofrimento e compaixão, quando um tema como esse era retratado nas belas-artes. No entanto, aqui, nada disso é manifesto: o rosto dos trabalhadores não está à mostra, e o estado emocional deles não é dado a ver. Neste caso, a pintura *Os quebradores de pedras* representa o mesmo estado evolucionário do realismo na literatura do final dos anos 1850. Uma comparação com *Madame Bovary*, de Gustave Flaubert, seria oportuna. Aqui, também, se faz presente uma mensagem de natureza ambígua e aberta a muitas interpretações. É com certa frieza que o autor apresenta as emoções e ações dos protagonistas desse romance; a vida interior deles é, por assim dizer, apresentada em uma mesa de dissecação. A mesma técnica de representação sem emoção pode ser observada no realismo de Courbet.

Assim sendo, enquanto na primeira teoria o realismo é entendido como uma arte puramente imitativa da natureza com caráter anti-idealista, na segunda, é entendido como uma variante moderna da pintura de gênero; estas duas posições se contrastam fortemente com a da terceira teoria, na qual o realismo é definido como crítica. No entanto, neste último caso, o realismo não está ligado a um determinado estilo, nem mesmo à arte representacional; ele é definido num sentido estritamente genérico. Isso significa que o conteúdo do quadro determina sua filiação a um realismo crítico ou social. O estilo da obra de arte é irrelevante.

Os quebradores de pedras provavelmente foi concebido como um quadro de conteúdo social. Em 1850, quando a pintura foi exibida pela primeira vez em Dijon, Max Buchon, outro amigo próximo de Courbet, publicou um artigo no jornal descrevendo essa obra como uma representação da adversidade e desalento da vida dos trabalhadores[6]. Max Buchon, que era socialista, manteve firmemente essa visão sobre o realismo como *crítica de arte* também durante seus anos de exílio[7]. O político e filósofo

5 "Le Réalisme conclut à la reproduction exacte, complète, sincère, du milieu social, de l'époque où l'on vit, parce qu'une telle direction d'études est justifiée par la raison, les besoins de l'intelligence et l'intérêt du public [...]." Duranty, E. In: *Réalisme*, nº 1, Paris, 15.11.1856, p. 2.

6 Buchon, M. "Annonce". In: *Le Peuple. Journal de la révolution sociale*, 7.6.1850. Ver interpretação e reimpressão de seu artigo de jornal em: Clark, T. J. "A Bourgeois Dance of Death. Max Buchon on Courbet" [parte 1]. In: *The Burlington Magazine*, nº 61, 1969, pp. 208 ff.

7 Buchon, M. (org.). *Le réalisme. Discussions esthétiques*. Neuchâtel, 1856.

8 Proudhon, P.-J. *Du principe de l'art et de sa destination sociale*. Paris, 1865.

9 Embora algumas vezes o termo "hiper-realismo" seja usado como sinônimo de fotorrealismo, alguns historiadores da arte entendem o "hiper-realismo" como um termo genérico que inclui pintura (fotorrealismo) e escultura (a chamada "escultura verista"). Existem ainda muitas outras expressões. Por exemplo, na década de 1970, "Novo Realismo" e "Super-realismo" foram usados como sinônimos de fotorrealismo; no entanto, o termo ambíguo "Novo Realismo" poderia também incluir obras baseadas nas técnicas tradicionais de pintura executadas com o auxílio de fotografias.

10 Seitz, W. C. "The Real and the Artificial: Painting the New Environment". In: *Art in America*, vol. 60, nº 6, nov.-dez. 1972, pp. 58-72; Chase, L. *Hyperrealism*. Nova York, 1975; Battcock, G. (org.). *Super Realism. A critical anthology*. Nova York, 1975; Lindey, C. *Superrealist Painting and Sculpture*. Nova York, 1980.

Pierre-Joseph Proudhon assumiu a mesma postura, desenvolvendo, em seu livro *Du principe de l'art* (1865), uma complexa teoria da arte na qual o realismo desempenha o papel principal[8]. Proudhon manteve-se distante da arte burguesa contemporânea; em sua opinião, a arte deveria ter uma função social na sociedade, ao mesmo tempo em que o artista deveria gozar de total liberdade de expressão artística e possibilidade de autorrealização. Ele enfatizava a ideia de que a arte deveria evocar sentimentos, ser um pêndulo da alma. Naturalmente, Proudhon rejeitava, com veemência, o princípio da "arte pela arte", acreditando, pelo contrário, que a arte crítica seria a base do futuro. Ele reconheceu o realismo francês dos anos 1850, particularmente na pintura de Courbet, como um primeiro estágio da arte social do futuro, ligando, assim, a concepção abstrata da arte crítica ao movimento do *réalisme*.

O debate sobre realismo na França em meados do século XIX já abrangia três teorias totalmente díspares, sendo que todos os três pontos de vista se contradiziam frontalmente. Na primeira visão, o realismo era definido como uma espécie de pintura semelhante à fotografia, ao passo que, na segunda, era visto como um método para a representação da vida moderna e do meio ambiente, e, na terceira, como arte crítica.

Sem dúvida, estas três linhas de evolução ainda existem. O realismo crítico encontrou em *Guernica* (1937), de Picasso, uma expressão perene. Principalmente no Brasil, esse movimento foi muito forte, por exemplo, em Candido Portinari, nas primeiras obras de Sebastião Salgado e na fotografia documental brasileira do século XXI. Nesse sentido, a arte brasileira envolveu todas as vertentes do realismo social, abrangendo das artes gráficas e ilustração satírica à pintura, cinema e fotografia.

Outro ponto de partida do realismo moderno é o fotorrealismo da década de 1970 nos Estados Unidos, que mereceu atenção no mundo todo[9]. Teóricos da arte moderna enfatizavam a ideia de que esse estilo representava algo novo[10] e conjecturavam que o fotorrealismo lançara suas raízes na Pop Art. Esse estilo dos anos 1960 não reproduzia o mundo cotidiano, mas visualizava um retrato artificial da realidade propagado pelos meios de comunicação de massa modernos (por exemplo, a linguagem da propaganda e da publicidade). Em suas melhores obras, a Pop Art apresentara esse material com um tom levemente irônico. A ideia de que o fotorrealismo tem um pé na Pop Art certamente é correta. Lawrence Alloway já destacava que o fotorrealismo transforma uma imagem artificial da realidade, a imagem fotográfica, em linguagem da pintura, mostrando não a realidade diretamente perceptível, mas uma simulação da mesma.

Assim, o tema do fotorrealismo não é a realidade, mas a reprodução dela por meios de comunicação modernos[11].

Uma das primeiras exposições de quadros posteriormente classificados como fotorrealismo contou com a curadoria de Linda Nochlin, que organizou a mostra *Realism Now*, em 1968[12]. Sua visão essencial do realismo é exposta no ensaio "The Realist Criminal and the Abstract Law" (1973), de sua autoria[13]. Por um lado, ela via uma relação entre o realismo moderno e o modernismo contemporâneo, especialmente com uma certa planaridade do espaço da pintura abstrata; por outro, conectava a pintura fotorrealista à teoria da arte francesa do século XIX, principalmente à definição de realismo apresentada por Edmond Duranty. Assim, Linda Nochlin interpretava o fotorrealismo norte-americano da década de 1970 como uma representação da vida moderna a partir de uma perspectiva neutra. Contrariando sua linha de raciocínio, teóricos da arte posteriormente consideraram que esse fotorrealismo norte-americano representa uma imagem açucarada e idealizada da realidade, e que ocultaria o lado obscuro da vida nos Estados Unidos.

Se compararmos a aquarela *Black Ford*, de Ralph Goings, com outros estilos realistas anteriores à década de 1960, parece não haver absolutamente nenhuma relação entre o "antigo" e o "novo" realismo. A imagem representa um tema típico do fotorrealismo norte-americano: carros com pintura viva e brilhante em um estacionamento de supermercado. Tudo parece limpo e arrumado. A cena passa ao observador uma impressão agradável, de idílio moderno. Há nela, certamente, uma tendência idealizadora, embora pudesse ser vista no interior do país ou num subúrbio nobre. Ela reflete a realidade da classe média nos Estados Unidos e, portanto, representa um fragmento efetivo da realidade.

À primeira vista, *No Parking*, de John Salt, parece apresentar um tema semelhante. Um carrão — símbolo da prosperidade norte-americana — está estacionado numa área asfaltada, embora o ambiente esteja totalmente mudado: aqui, o cenário é de degradação. A placa *No Parking* [proibido estacionar] foi pichada, o asfalto está rachado, e o mato, crescendo às suas margens. O entorno causa uma impressão de igual desmazelo: os prédios com escadas externas de ferro são velhos e deteriorados. A cena é retratada em plena luz do sol, mas essa luminosidade intensifica o ar de desolação. O sol brilha sobre um mar infinito de casas de área urbana cujos habitantes se recolheram ao interior dos edifícios. O próprio título, *No Parking*, sugere que as normas sociais estão suspensas neste bairro.

11 Alloway, L. "Notes on Realism". In: *Arts Magazine*, vol. 44, nº 6, abril 1970, pp. 26-29.

12 Nochlin, L. *Realism Now*. Nova York: Poughkeepsie, 1968. Catálogo da exposição na Vassar College Art Gallery.

13 Nochlin, L. "The Realist Criminal and the Abstract Law". In: *Art in America*, vol. 61, nº 5, set.-out. 1973, pp. 54-61; e nº 6, nov.-dez. 1973, pp. 97-103.

Não existe uma "realidade" vivenciada por todas as pessoas. Se um grande número de indivíduos concorda sobre determinada concepção visual do mundo, certamente podemos chamar isso de "realidade"; porém, devemos levar em conta os indivíduos com experiência de vida diferente, que não concordam com a "realidade" de terceiros e, portanto, interpretam o mundo visual de outra forma. Contudo, todos concordariam que as pinturas de Goings e Salt representam um extrato da realidade. As pinturas de Salt, em particular, reiteram que o hiper-realismo norte-americano evoluiu para a representação de todas as facetas da vida nos Estados Unidos — uma tendência bastante surpreendente, pois, no final do século XX, o hiper-realismo se restringia a oferecer uma visão agradável da vida moderna. Quadros como *No Parking* obviamente não expressam uma crítica social, mas há neles uma atmosfera especial e uma ambiguidade que permitem várias interpretações.

Em algumas de suas obras, o hiper-realismo de nossos dias certamente se situa na linha de desenvolvimento originária do debate francês sobre o realismo dos anos 1850. Em razão de mudanças no mercado de arte e de outros motivos, hoje apenas alguns traços do realismo crítico ainda são visíveis nas belas-artes, mas as outras duas vertentes — o realismo como retrato fotográfico do mundo e o realismo como representação da sociedade moderna e do meio ambiente — continuam existindo.

_ O HIPER-REALISMO NA ATUALIDADE

MAGGIE BOLLAERT

O objetivo da mostra *50 anos de realismo – Do fotorrealismo à realidade virtual* é apresentar ao público brasileiro uma rica exposição de obras de artistas hiper-realistas contemporâneos reconhecidos e em atividade, alguns deles expondo pela primeira vez no Brasil. A mostra inclui obras de alguns dos artistas mais renomados nesse campo, como Pedro Campos, Paul Cadden, Craig Wylie e Ben Johnson, e de alguns pioneiros do movimento fotorrealista da década de 1960 e 1970, tais como Ralph Goings, John Salt, Ben Schonzeit e Richard McLean.

A mostra oferece um excelente compêndio de temas e técnicas que revelam o caráter fundamental do hiper-realismo. O artista hiper-realista ensejou o retorno da habilidade artesanal e do desenho técnico à arte contemporânea, como podemos observar notadamente nestas obras de técnica impressionante. Baseados na tinta, e não na teoria, estes quadros falam por si.

O hiper-realismo é um movimento distintamente moderno com óbvias raízes no fotorrealismo, assim como na Pop Art e no precisionismo. O fotorrealismo produzia a plena representação e recriação do sujeito, levando o realismo à sua conclusão literal. Por sua vez, o hiper-realismo usa a fotografia original como ponto de partida, e não como meta final.

O hiper-realismo concentra-se na realidade visual e vai além, posicionando-se como forte alternativa para a arte conceitual que tem dominado a prática artística contemporânea; ele satisfaz as necessidades visuais do espectador. Os artistas desse gênero examinam a realidade e reagem a ela de maneira muito específica, reconhecendo a câmera como ferramenta e respondendo às possibilidades que esta oferece para captar um instante no tempo e a magia daquele momento. A atenção ao detalhe, a imensa precisão e o grau de habilidade envolvido nessas obras de arte refletem-se na monumentalidade e diversidade de temas presentes nos quadros. Algumas vezes, podem estar quase além da capacidade visual.

De maneira geral, os artistas do movimento hiper-realista trabalham em três categorias distintas: Paisagem/Paisagem urbana, Natureza-morta e Retrato/Figura humana. A maneira de cada artista chegar ao ponto de partida de uma pintura é tão singular quanto a própria pintura. Este grupo díspar de artistas traz temas diversos e interessantes ao movimento, que se estendem das monumentais latas de Coca-Cola de Pedro Campos até a exploração do sofrimento humano por Ricardo Cinalli. A representação fotorrealista de uma paisagem urbana americana *vintage* e decadente de John Salt mostra ao espectador o outro lado do "sonho americano".

Tendo em vista que vivemos em um mundo no qual tudo que nos rodeia está em evolução, permanecemos em constante estado de mudança, e a arte não é exceção.

Desde os gregos antigos, o realismo intenso é uma aspiração da arte ocidental e o hiper-realismo é uma resposta moderna a essas tradições figurativas.

Por meio de suas obras de arte, os hiper-realistas de hoje documentam essa evolução quase diária em nossa sociedade. Um exemplo inequívoco nesta exposição é o retrato do colapso econômico do mundo moderno realizado por Tom Martin. A forma pela qual nos comunicamos está ligada inextricavelmente à fotografia, à imagem reproduzida e à figura em movimento, sendo nossa sensibilidade pessoal e cultural definida pela forma como interagimos com essas imagens. Portanto, não é surpresa que, como seres humanos, conseguimos reagir, assimilar e apreciar a arte hiper-realista.

O hiper-realismo não foi facilmente aceito no mundo das artes. Durante muitos anos, no âmbito da elite das artes, dava-se preferência a movimentos menos diretamente visuais, como o conceitualismo e o minimalismo, em função de seus conceitos teóricos, e não pela fatura artística. No entanto, tudo evolui, e o hiper-realismo finalmente conquistou seu espaço e agora é valorizado como um movimento consolidado. Hoje é reconhecido pela forma como percebe o mundo visual em que vivemos e celebra detalhes ignorados e intricados, visíveis no cotidiano. O gênero em si progrediu muito graças aos avanços tecnológicos e ao desejo de perfeccionismo.

O hiper-realismo é definido como forma de arte figurativa de precisão superlativa e clareza excepcional. É a expressão visual mais direta da arte, omitindo o entendimento literal das ideologias abstratas e conceituais. Concentra-se na notável habilidade de criar uma replicação tão aguçada e um realismo tão intenso que é quase inacreditável. Ele se mostra uma arte otimista que garante para a humanidade a capacidade de criar lindas composições e inventar visões maravilhosas. Em suma, é uma forma de arte de compromisso, paixão e expressão pessoal.

O final do século XIX assistiu ao nascimento da fotografia e seu efeito no pintor, cujas habilidades se tornaram redundantes numa época em que o principal objetivo da arte era documentar a vida. Esse fato abriu novas oportunidades para os artistas, na medida em que ficaram livres para buscar outras possibilidades. Embora a fotografia fosse utilizada para obter um registro preciso da realidade, não foi reconhecida como forma genuína de arte até o final dos anos 1960 nos EUA.

O primeiro gênero a empregar diretamente a fotografia através da propaganda comercial e embalagens foi a Pop Art, seguida de perto por artistas fotorrealistas que se concentraram nas características da fotografia em seus quadros, com uma abordagem visualmente direta. Eles empregavam a fotografia como único ponto de referência, replicando-a até obter um simulacro exato da foto, incluindo efeitos e defeitos fotográficos.

Os fotorrealistas (predominantemente) americanos, provocaram o retorno do trabalho artesanal à arte contemporânea na década de 1960, o que é inquestionavelmente evidente nas obras tecnicamente excepcionais. A disciplina encontra-se na tinta e na habilidade técnica e não na prática teórica, permitindo que os quadros falem por si, enquanto retratam as diversidades complexas da sociedade americana. Alguns até mesmo percebem o rico conteúdo visual e a informação quase excessiva presentes no fotorrealismo como reação ao movimento minimalista (incluindo artistas como Sol LeWitt, Agnes Martin e Frank Stella) que catalisou o início do hiper-realismo.

O termo hiper-realismo surgiu no início dos anos 1970 para descrever o ressurgimento do realismo, particularmente de alta fidelidade, nas pinturas e esculturas — uma exatidão explicada com clareza em *Exactitude: Hyperrealist Art Today*, de Maggie Bollaert (Thames and Hudson). Foi uma ideia desenvolvida a partir do fotorrealismo e da Pop Art, mas sem os limites dos dois movimentos.

Revestido da sensibilidade europeia e profundidade da história da arte, o hiper-realismo tem qualidades diferentes de muito do que se faz na América. A cena tornou-se mais diversa, tanto no espaço expositivo como no estilo. Sua maior visibilidade no mercado de arte influencia artistas mais jovens. Há um diálogo internacional e seguidores de artistas importantes, sendo que tudo isso dá um certo impulso e noção de movimento.

O movimento procura um realismo além daquele original: mais vívido, emotivo, nítido e brilhante. É seletivo quando se trata das caraterísticas das fotografias originais, sendo mais responsivo, pessoal e flexível que o fotorrealismo. Os artistas deste movimento não temem retratar composições mais pitorescas, ao passo que os fotorrealistas revelam uma representação mais inequívoca da fotografia.

Embora o hiper-realismo seja claramente auxiliado pela câmera, estes artistas superam os limites: a câmera é apenas outra ferramenta, assim como o pincel ou o cavalete. O desenvolvimento da tecnologia digital permite-lhes não só documentar pequenos detalhes, mas também manipular a imagem usando programas de computação como Photoshop para criar obras de arte que parecem mais reais que o objeto real uma vez pintado na tela.

Se tomarmos as três principais áreas do gênero, torna-se claro que todas são precisamente definidas por características distintas. A monumentalidade exerce um papel significativo na execução de quadros de natureza-morta, como mostram a obra *A Hot Day*, de Pedro Campos, e *Black and Blueberries*, de Ben Schonzeit, por exemplo. Os artistas que trabalham nesse campo muitas vezes favorecem uma combinação da escala monumental com *close-ups* radicais, que conferem um sentimento surrealista à composição final.

Outra caraterística visível nas pinturas de Paisagem e Paisagem Urbana é o uso do reflexo, em que somos agraciados com duas imagens: uma real e outra refletida em uma série de superfícies como água, vidro e cromo. Às vezes, duas ou três representações estão presentes em um único quadro. A paisagem marinha *Evening Balance*, de David Kessler, retrata essas qualidades como o reflexo do junco na superfície da água.

Os retratos desenvolveram-se significativamente com o passar dos anos, na medida em que os retratistas de hoje usam as pinturas não só para se concentrarem na pessoa, mas também para retratar temas sociais. *Reflections on Having Left a Place*, de Paul Cadden, é um exemplo perfeito dessa condição contemporânea.

Uma técnica que transita nas três categorias é a ausência de marcas de pincel ou texturas nesses quadros, pois não raro os hiper-realistas consideram isso uma forma de cobrir imperfeições. A obra *Collateral*, de Tom Martin, mostra-nos o extremo dessa caraterística por meio de seu acabamento impecável.

Espero que esta exposição traga ao público tanta alegria quanto trouxe para mim, como consultora. Aqui temos uma forma de arte que foi amplamente desprezada no universo artístico, embora presente em muitas gerações, e finalmente é reconhecida por museus, críticos de arte e colecionadores no mundo todo. É o movimento de arte mais relevante nas sociedades ocidentais, pois retrata nossa vida cotidiana e toca em questões com as quais, acredito, todos nós temos empatia. A presença duradoura e a evolução do hiper-realismo estarão garantidas enquanto existir a raça humana.

Plus One Gallery, Londres

_ DE POMPEIA A *NAUSEA* – A HISTÓRIA DA REALIDADE VIRTUAL NAS ARTES PLÁSTICAS

TINA SAUERLÄNDER

As câmaras das pirâmides egípcias, os afrescos da antiga Pompeia ou do Renascimento florentino, e os cenários transitáveis têm algo em comum: todos são considerados experiências imersivas. São locais em que o espectador deve imergir (do latim *immergere*, mergulhar, submergir, aprofundar-se) no universo de imagens que o rodeia. Algo semelhante ocorre com as telas monumentais, que brindam o espectador com uma experiência imersiva, quando ele se aproxima o suficiente para que a tela ocupe todo seu campo visual. A linha entre a mera leitura da imagem e a ilusão de imersão em outro universo é fluida. Outros fatores ilusionistas também marcam as experiências imersivas: a perspectiva central, o *trompe l'oeil*, efeitos estereoscópicos ou imagens em movimento ajudam a criar uma experiência virtual bastante realista. Com o avanço das tecnologias de realidade virtual no século XX e, principalmente, no século XXI, a experiência de imersão atinge um novo patamar. Com um painel montado na cabeça (*head-mounted display*, HMD), o espectador tem a interface entre os mundos real e virtual bem diante de seus olhos. O espaço físico entre o próprio corpo e o espaço virtual da imagem deixa de existir. Na era digital, as experiências imersivas são enriquecidas por conquistas como imagens realistas geradas por computador (do inglês *computer-generated images*, CGI), telas de alta resolução, *motion tracking* (rastreamento de movimento) e, principalmente, possibilidades de interação.

A realidade virtual (RV) vem evoluindo desde a década de 1950. Em 1960, Morton Heilig patenteou sua "máscara telesférica", o primeiro *headset* fixado na cabeça que, com o auxílio de duas telas de vídeo, gerava imagens estereoscópicas em movimento. Em 1968, Ivan Sutherland e Bob Sproull desenvolveram o primeiro HMD de realidade virtual e aumentada, a assim chamada Espada de Dâmocles [The Sword of Damocles], que era conectada diretamente a um computador. Na década de 1980, a empresa VPL Research, fundada por Jason Lanier, continuou a aperfeiçoar a tecnologia HMD. Seu HMD EyePhone (1987) e sua DataGlove [luva de dados], para controle no espaço virtual, também foram utilizados por artistas em suas obras. Nicole Stenger usou a DataGlove para criar seu filme de realidade virtual *Angels* (1989); Monika Fleischmann e Wolfgang Strauss utilizaram os dois dispositivos em sua instalação de realidade virtual *Home of the Brain* (1992). Na época, também foram criados outros trabalhos artísticos virtuais: Matt Mullican, com *Five into One (The World Unframed)* (1991); Ulrike Gabriel e Bob O'Kane, com *Perceptual Arena* (1994); e a canadense Charlotte Davies, com *Osmose* (1995) e *Ephémère* (1998).

Na década de 1980 e início da década de 90, a tecnologia de RV era praticamente inacessível para o mercado de massas. Os computadores pessoais ainda não eram amplamente difundidos e não tinham a capacidade necessária. Produtos da indústria de

games como o Virtual Boy (1995), da Nintendo, ainda não estavam prontos para o consumo em massa. A realidade virtual ainda era um produto de nicho caro e embrionário. Na atual era digital, globalmente conectada, as condições são outras. De lá para cá, as tecnologias digitais passaram a fazer parte do nosso cotidiano. *Headsets* e controles tornaram-se mais fáceis de usar, e os aplicativos para a programação de experiências virtuais, mais acessíveis. As tecnologias virtuais estabeleceram-se graças à maior resolução de imagem, a computadores mais potentes e a um campo visual mais amplo. Na arte, a realidade virtual já há muito não é mais um meio de nicho reservado a programadores que gostam de computação.

Com o lançamento oficial do Oculus Rift e do HTC Vive no mercado, em 2016, muitos artistas descobriram esse meio para seus trabalhos. Isso fez com que, em poucos anos, surgisse uma grande variedade de obras virtuais. Artistas conhecidos como Paul McCarthy, Olafur Eliasson e Marina Abramović, assim como uma geração de artistas mais jovens e consagrados como Rachel Rossin, Jon Rafman e Tian Xiaolei trabalham com realidade virtual. Um número crescente de artistas das mais diferentes áreas faz uso desse meio, que — ao menos na Alemanha — ainda é pouco ensinado nas escolas superiores de arte. Por exemplo, a dupla de artistas Banz & Bowinkel estudou pintura, originalmente, assim como Felix Kraus (The Swan Collective), que agora encena suas pinturas no espaço virtual. Em sua animação *VR All in This Together* (2018), a artista Bianca Kennedy transpõe seus desenhos com movimentos animados para o espaço virtual. Fiona Valentine Thomann cria esculturas virtuais em realidade virtual e aumentada.

A arte virtual está intimamente ligada à arte de instalação interativa. Ambas integram novas tecnologias à esfera artística e envolvem o espectador, possibilitando que ele interaja com o mundo virtual por meio de interfaces. O espectador de uma obra de arte desempenha o papel de usuário dessa obra. Essas instalações também eram chamadas de realidade virtual, já que cada espectador também interage com um mundo virtual, que ele apreende, não por meio de um HMD, mas de uma grande projeção feita no ambiente. Estão incluídas aqui as instalações panorâmicas interativas *Landscape One* (Luc Courchesne, 1997), *The Legible City* (Jeffrey Shaw, 1989), *TransPlant* (Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, 1995), *Beyond Manzanar* (Tamiko Thiel e Zara Houshmand, 2000) e *Big Browser 3D* (Akihiko Taniguchi, 2016). Na década de 1990, alguns artistas tiveram a oportunidade de trabalhar com o CAVE (ambiente virtual automático) no Ars Electronica Center, na cidade austríaca de Linz, no ZKM (Centro de Arte e Mídia) de Karlsruhe, ou na Universidade de Illinois, Chicago. As paredes externas do cubo, de três metros de lado, serviam de tela de projeção, de modo que um ou mais espectadores podiam estar em um mundo virtual ao mesmo tempo. O efeito 3-D era

obtido através de óculos obturadores. Exemplos de instalações artísticas usando CAVE são *Crayoland* (David Pape, 1995) e *Configuring the Cave* (Jeffrey Shaw, 1996). Em 1999, Peter Kogler ampliou, no CAVE de Linz, sua instalação feita utilizando a técnica de serigrafia, criada para a DOCUMENTA IX, em 1992. No CAVE, o espectador permanece conectado ao espaço real, enquanto, com o HMD, ele é inteiramente envolto pelo mundo virtual. Assim como ocorre no mundo real, aqui também o espectador percebe proporções a partir de sua própria presença física e pode decidir, em uma visão panorâmica de 360 graus, para onde quer olhar. Essa ilusão de livre-arbítrio se soma à impressão de uma vivência real. Ao contrário daquilo que ocorre na realidade, não há condições físicas, como a gravidade. É possível criar imagens realistas com a ajuda de CGI. Na realidade virtual, virtualidade e realidade se fundem.

Além de produzir experiências imersivas, a tecnologia de RV também oferece muitas possibilidades de aplicação em quase todas as áreas de nossa vida privada e profissional. Com a ajuda de um HMD e um controlador, o usuário pode assistir a filmes, jogar *games*, transportar-se virtualmente para o Caribe ou ir com amigos de diferentes lugares a um show ou a uma exposição. Surgem espaços virtuais e exposições de obras de arte de realidade virtual, tal como o Digital Museum of Digital Art, de Alfredo Salazar-Caro e William Robertson (desde 2015); a exibição de realidade virtual para HTC Vive *NAUSEA*, com curadoria de Philip Hausmeier (2016); ou o anexo digital do NRW-Forum Düsseldorf (2017), de Manuel Rossner. Com isso, a realidade virtual dá acesso à arte, sem que, para isso, seja preciso visitar um museu ou galeria.

No futuro, a tecnologia de RV poderá afetar (e certamente o fará) muitas esferas da vida. Com um único aparelho, podemos ter várias experiências diferentes, diluindo os limites que as separam. É muito importante distinguir entre experiências virtuais de cunho artístico e jogos de computador. Há décadas, controles para o mundo digital vêm sendo usados quase exclusivamente para jogos de computador, em consoles como o PlayStation, da Sony, o Xbox, da Microsoft, o NES ou o GameBoy, ambos da Nintendo. A impressão generalizada é de que esses dispositivos de controle estão intimamente ligados ao universo dos jogos, embora, hoje, já possuam muitas outras aplicações. Muitos artistas de RV (ainda) programam suas obras com Unity, um software usado predominantemente na indústria de jogos, embora haja programas de criação para realidade virtual, como o Tilt Brush, o Oculus Medium e o Masterpiece VR, que são muito mais fáceis de usar.

Por isso, é essencial delimitar e definir o que é arte de RV. O objetivo das experiências artísticas virtuais não é acumular pontos, derrotar inimigos ou avançar ao próximo nível. Trata-se de ter uma postura crítica e reflexiva em relação à sociedade, às condições de

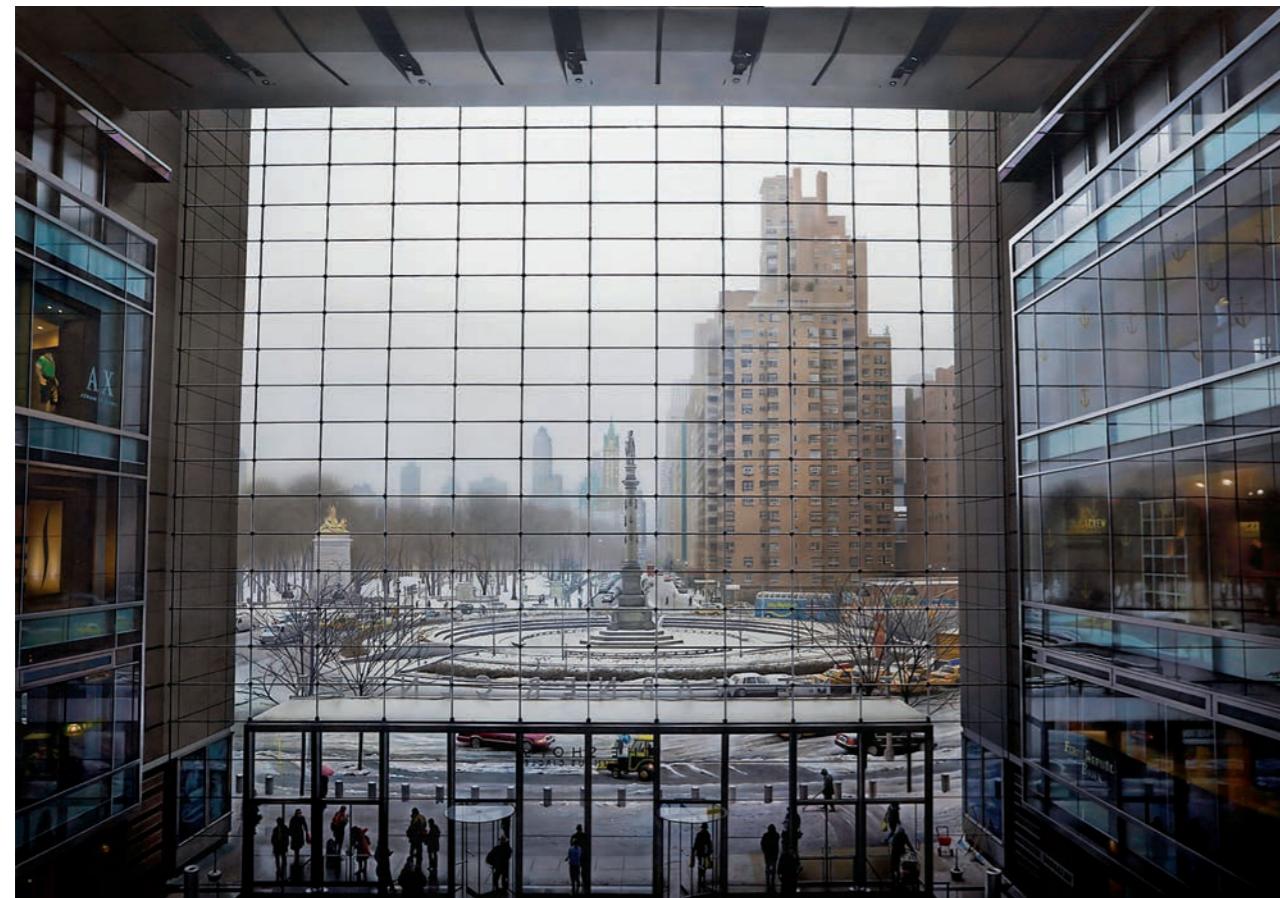
vida e ao próprio meio, como acontece com outras mídias artísticas. A expressão artística é a base conceitual para a realização visual e de conteúdo detalhada. No entanto, há vivências virtuais que integram estruturas e conteúdos de jogos de computador com a finalidade de questioná-los. Esse é o caso de *Miyö's War Room* (Miyö Van Stenis, 2016) ou *Project H.E.A.R.T.* (Erin Gee & Alex M. Lee, 2017). Em setembro de 2017, surge o radiancevr.co, com o propósito de dar à arte de RV seu próprio espaço e estabelecê-la como forma artística. Essa plataforma *on-line* vem crescendo continuamente e, com seu atual acervo de cerca de oitenta obras de RV, é representativa do atual estado do panorama da arte de RV.

O que torna a realidade virtual tão atraente? Para os artistas, o desafio consiste em criar não um objeto estático ou um filme que prepara uma sequência de eventos ou um recorte de imagens, mas um mundo centrado no espectador ou usuário. As ações deste ajudam a compor o quadro final, que somente se completa no olhar do espectador. Além de poder interagir, o usuário encontra-se em um mundo que não poderia existir na realidade, com suas leis físicas. Assim, todo espectador tem um acesso inteiramente individual à obra de arte e uma experiência aurática única.

PIN
TU
RAS

ANDRÉS CASTELLANOS
1956
Bahnhofstrasse, 2015
acrílica sobre compensado acrylic on board
100 x 162 cm
Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

ANDRÉS CASTELLANOS

1956
Shopping Center N.Y., 2014
acrílica sobre tela acrylic on canvas
114 x 162 cm
Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

ANDRÉS CASTELLANOS

1956
Flatiron Building [Edifício Flatiron], 2016
acrílica sobre compensado acrylic on board
73 x 100 cm
Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

ANTONIS TITAKIS

1974

Wave in the Light of the Moon (Diptych) [Onda ao luar (díptico)], 2016

óleo sobre tela oil on canvas

200 x 300 cm

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

ANTONIS TITAKIS

1974

Seascape [Marinha], 2015

óleo sobre tela oil on canvas

100 x 200 cm

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

ANTONIS TITAKIS

1974

Crashing Wave [Arrebentação], 2016

óleo sobre tela oil on canvas

100 x 150 cm

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

BEN JOHNSON

1946

Leading Light [Luz indicativa], 2001

acrílica sobre tela acrylic on canvas

183 x 242 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

BEN JOHNSON

1946

Echoing Screens [Painéis ecoantes], 2009

acrílica sobre tela acrylic on canvas

127 x 127 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

BEN JOHNSON

1946

Crystal Palace, Reconstruction II [Palácio de Cristal, reconstrução II], 1986

acrílica sobre tela acrylic on canvas

99,1 x 137,7 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

BEN JOHNSON

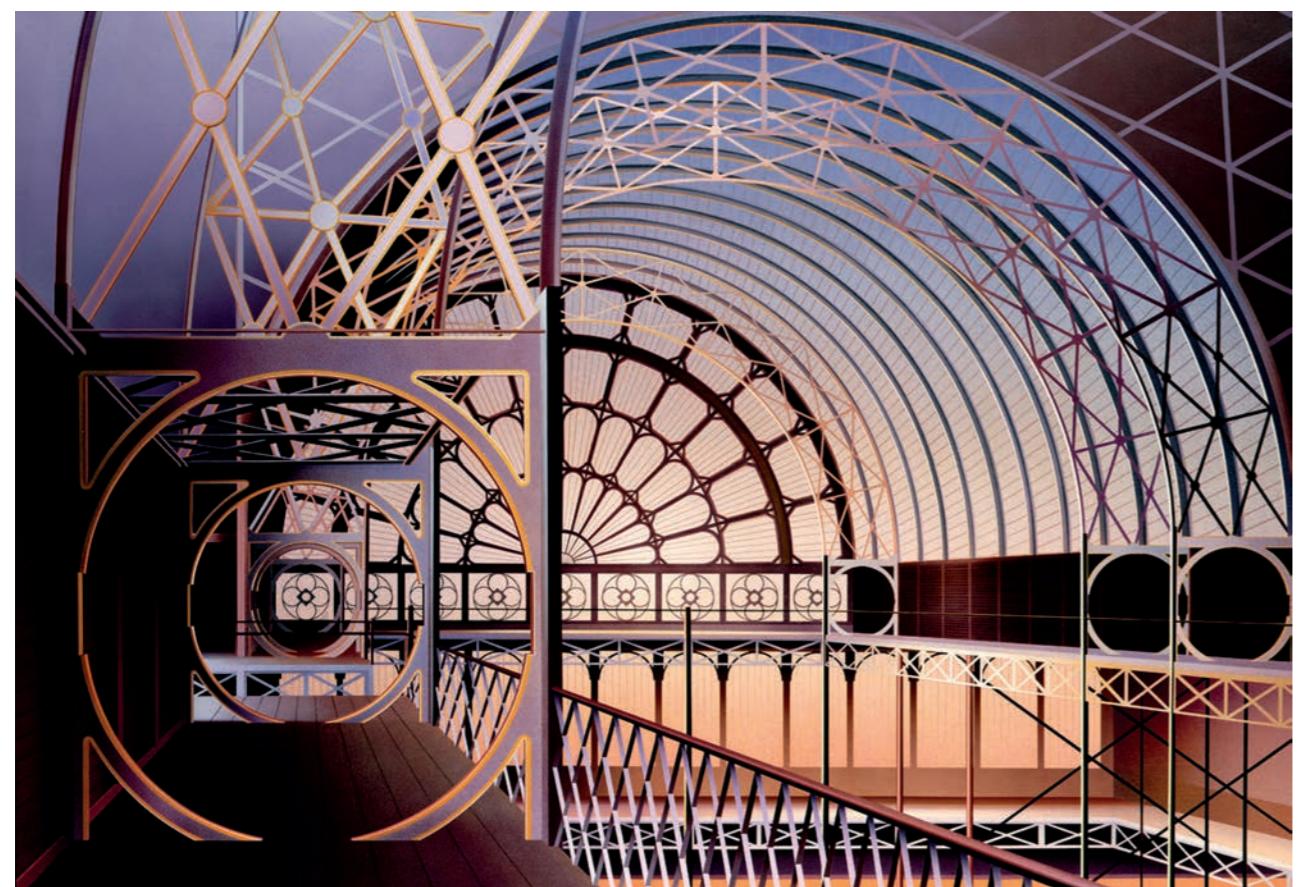
1946

A Collection of Memories [Acervo de memórias], 2008

acrílica sobre tela acrylic on canvas

183 x 127 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

BEN SCHONZEIT

1942

Black and Blue Berries [Mirtilos e amoras], 2008

acrílica sobre tela acrylic on canvas

183 x 183 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

BEN SCHONZEIT

1942

Still Life with Reflections [Natureza morta com reflexos], 2006

198 x 86 cm

acrílica sobre tela acrylic on canvas

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

BEN SCHONZEIT
1942
Key Study [Estudo de chave], 1974
acrílica sobre tela acrylic on canvas
183 x 183 cm
Coleção particular Private collection
Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

BEN SCHONZEIT
1942
Goldmine [Mina de ouro], 1975
acrílica sobre tela acrylic on canvas
183 x 183 cm
Coleção particular Private collection
Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

CRAIG WYLIE

1973

Juncture [Conjuntura], 2008

óleo sobre tela oil on canvas

240 x 220 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

CRAIG WYLIE

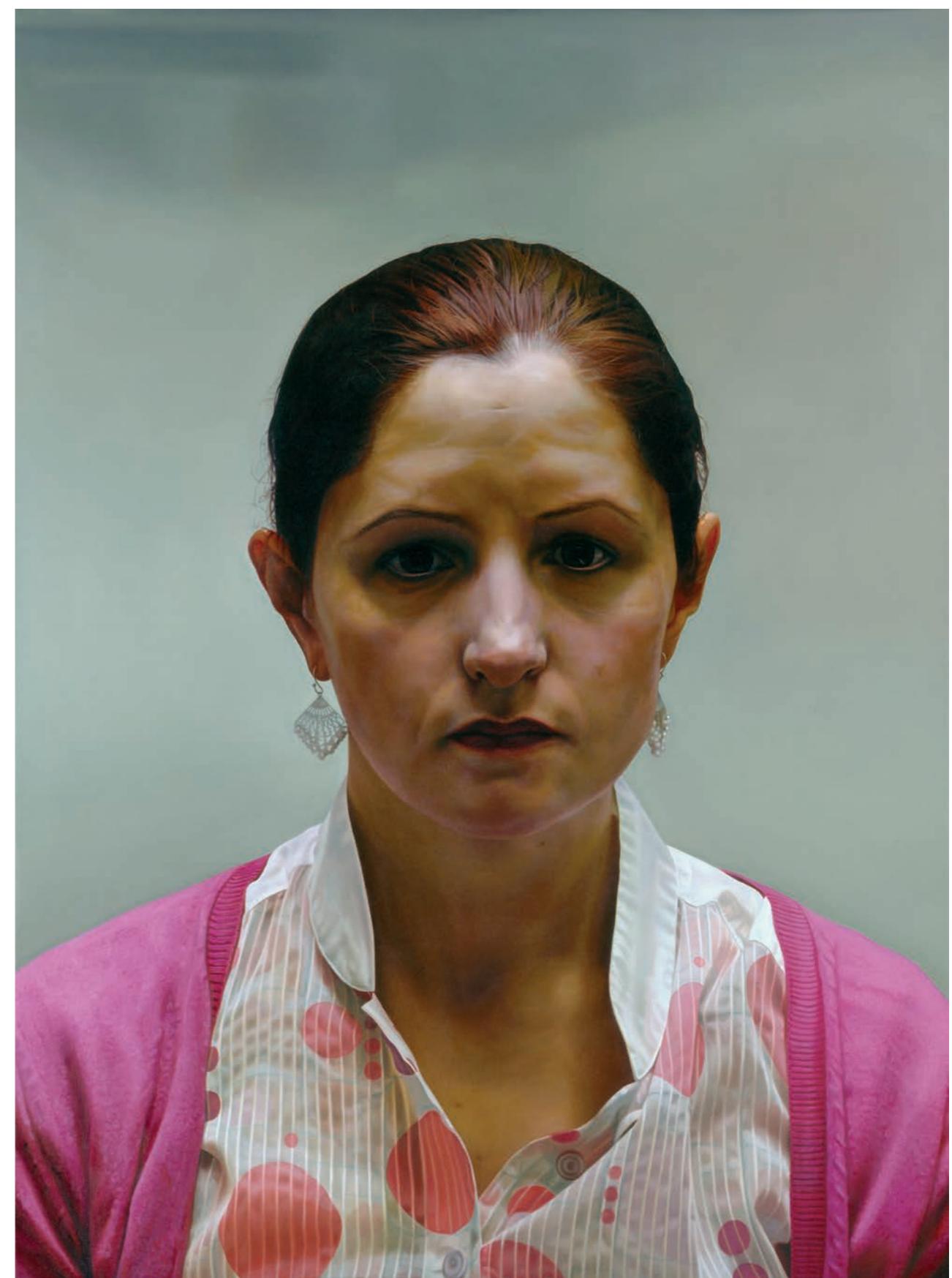
1973

K, 2008

óleo sobre tela oil on canvas

210 x 167 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

CRAIG WYLIE
1973
AB (prayer) [Oração], 2011-2013
óleo sobre tela oil on canvas
200 x 300 cm
Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

CRAIG WYLIE
1973
L (saturated) [Saturado], 2009
óleo sobre tela oil on canvas
200 x 300 cm
Coleção particular Private collection
Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

DAVID KESSLER

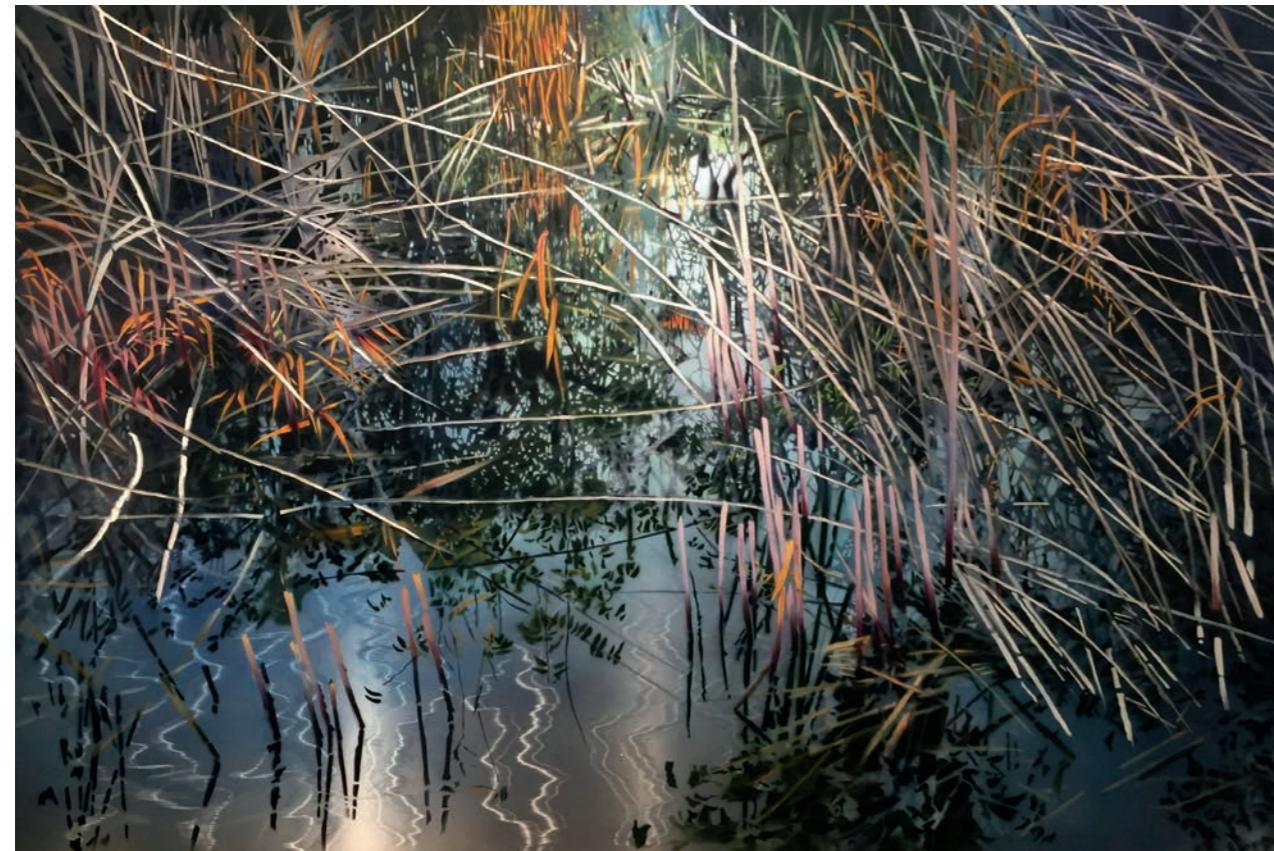
1950

Silvered Reeds [Canas prateadas], 2018

acrílica e resina sobre alumínio desgastado

acrylic and resin on abraded aluminum

122 x 183 cm

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

DAVID KESSLER

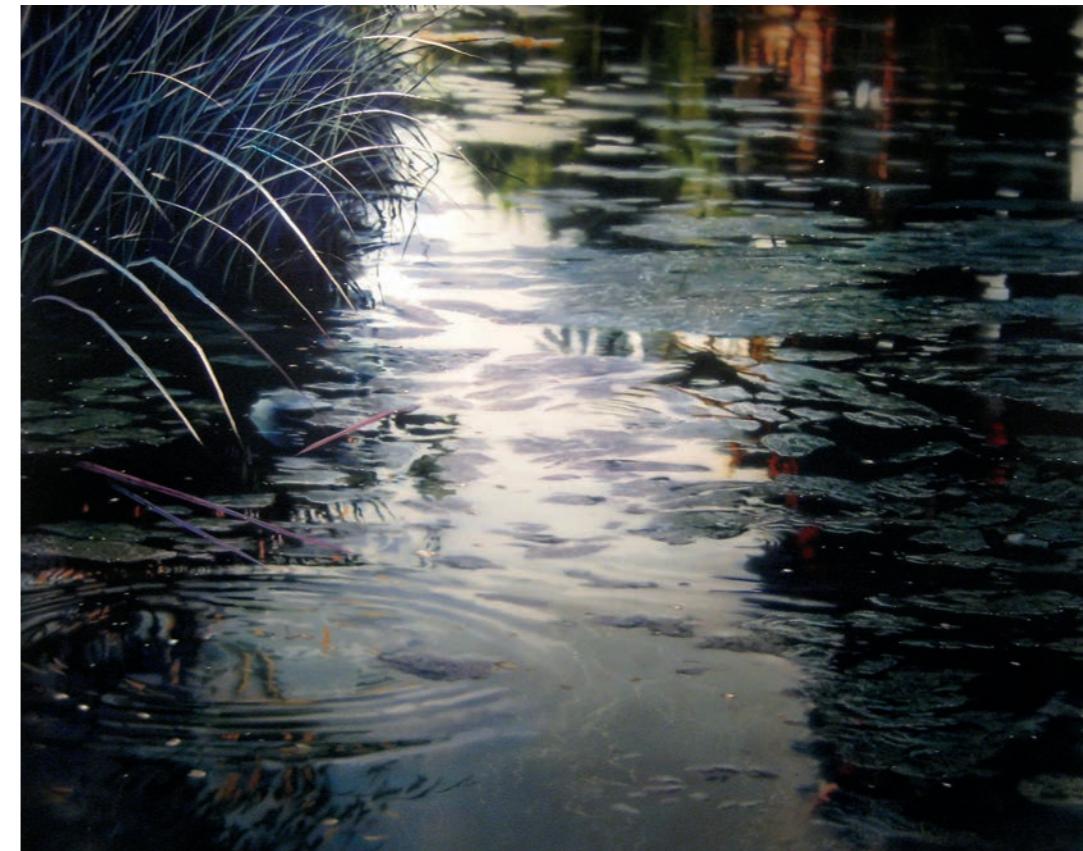
1950

Grayed Twilight [Crepúsculo acinzentado], 2012

acrílica em alumínio desgastado em madeira

acrylic on abraded aluminum on wood

122 x 152,5 cm

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

DAVID KESSLER

1950
Evening Balance [Equilíbrio vespertino], 2012
acrílica sobre painel
acrylic on panel
112 x 162,5 cm
Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

FÁBIO MAGALHÃES

1982

Afago II (série Superfícies do intangível)

[Caress II (Surfaces of the Unattainable series)], 2014

óleo sobre tela oil on canvas

190 x 209 cm

Coleção do artista Artist's collection

FÁBIO MAGALHÃES

1982

Afago (série Superfícies do intangível)

[Caress (Surfaces of the Unattainable series)], 2014

óleo sobre tela oil on canvas

190 x 210 cm

Coleção Collection Adriano Gehres

FÁBIO MAGALHÃES

1982

Daquilo que conduz ao anímico (série Limites do introspecto)

[On what leads to the animic (Limits of Introspection series)], 2015

óleo sobre tela oil on canvas

250 x 230 cm

Coleção Collection Sérgio Carvalho

FRANÇOIS CHARTIER
1950
You're in Good Hands [Você está em boas mãos], 2012
acrílica sobre tela acrylic on canvas
147 x 147 cm
Coleção particular Private collection
Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

FRANÇOIS CHARTIER
1950
Lets Go For a Ride [Vamos dar uma volta], 2012
acrílica sobre tela acrylic on canvas
147 x 147 cm
Coleção particular Private collection
Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

FRANÇOIS CHARTIER

1950

Where Have I Parked the Batmobile [Onde estacionei o Batmóvel], 2012

acrílica sobre tela acrylic on canvas

147 x 147 cm

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

HILDEBRANDO DE CASTRO

1957

HKMA #3, 2016

acrílica sobre tela acrylic on canvas

200 x 150 cm

Cortesia Courtesy of LURIXS: Arte Contemporânea

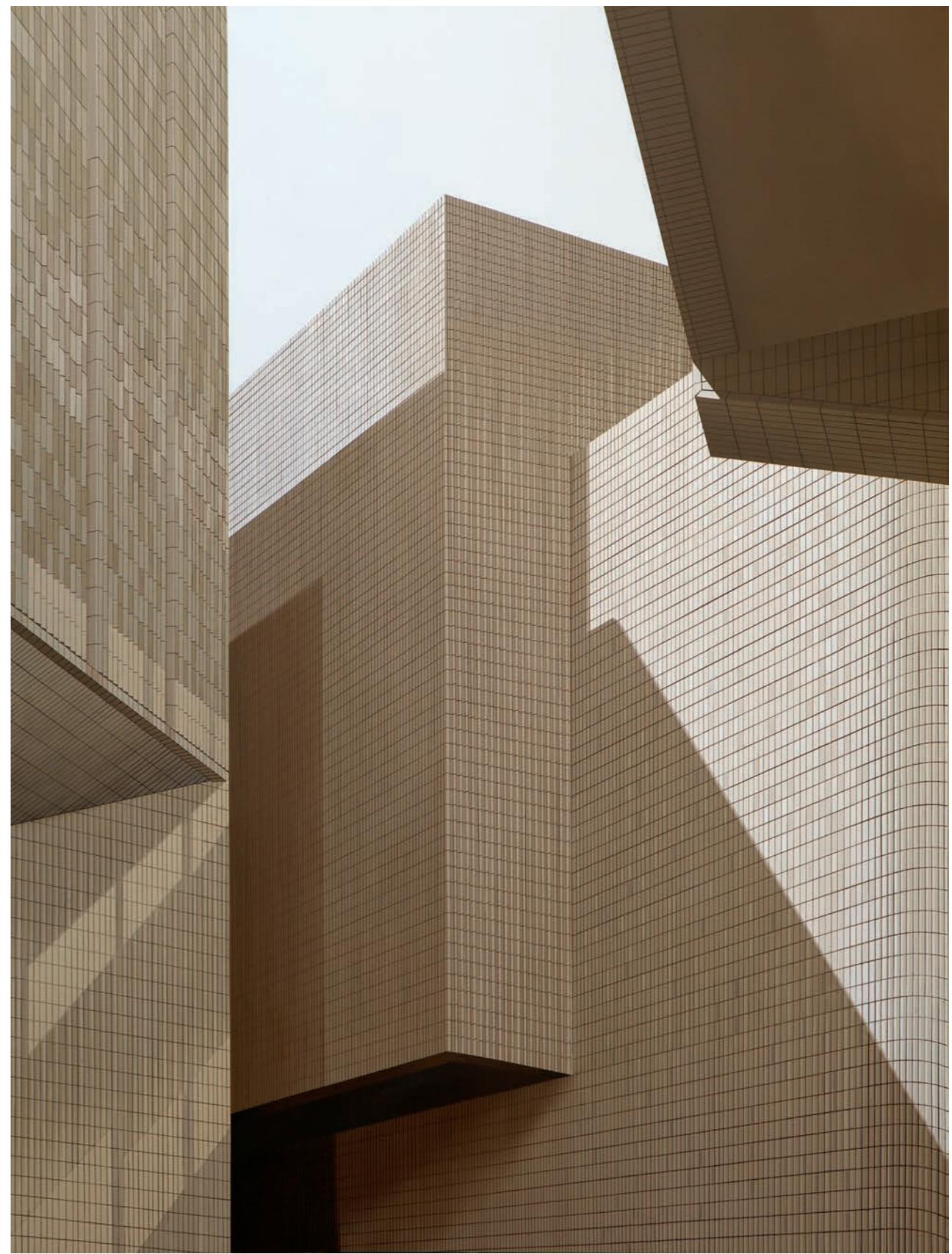
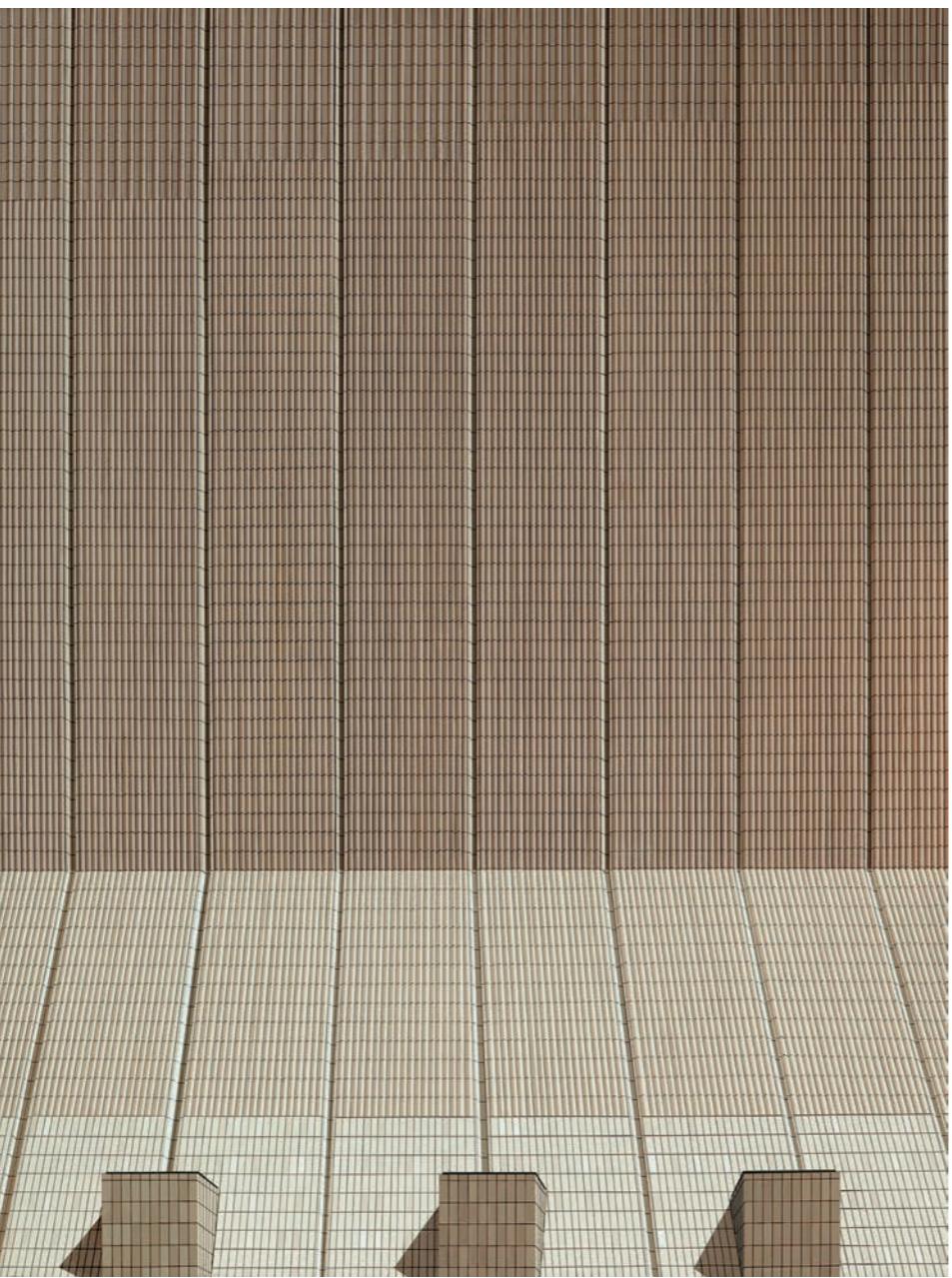
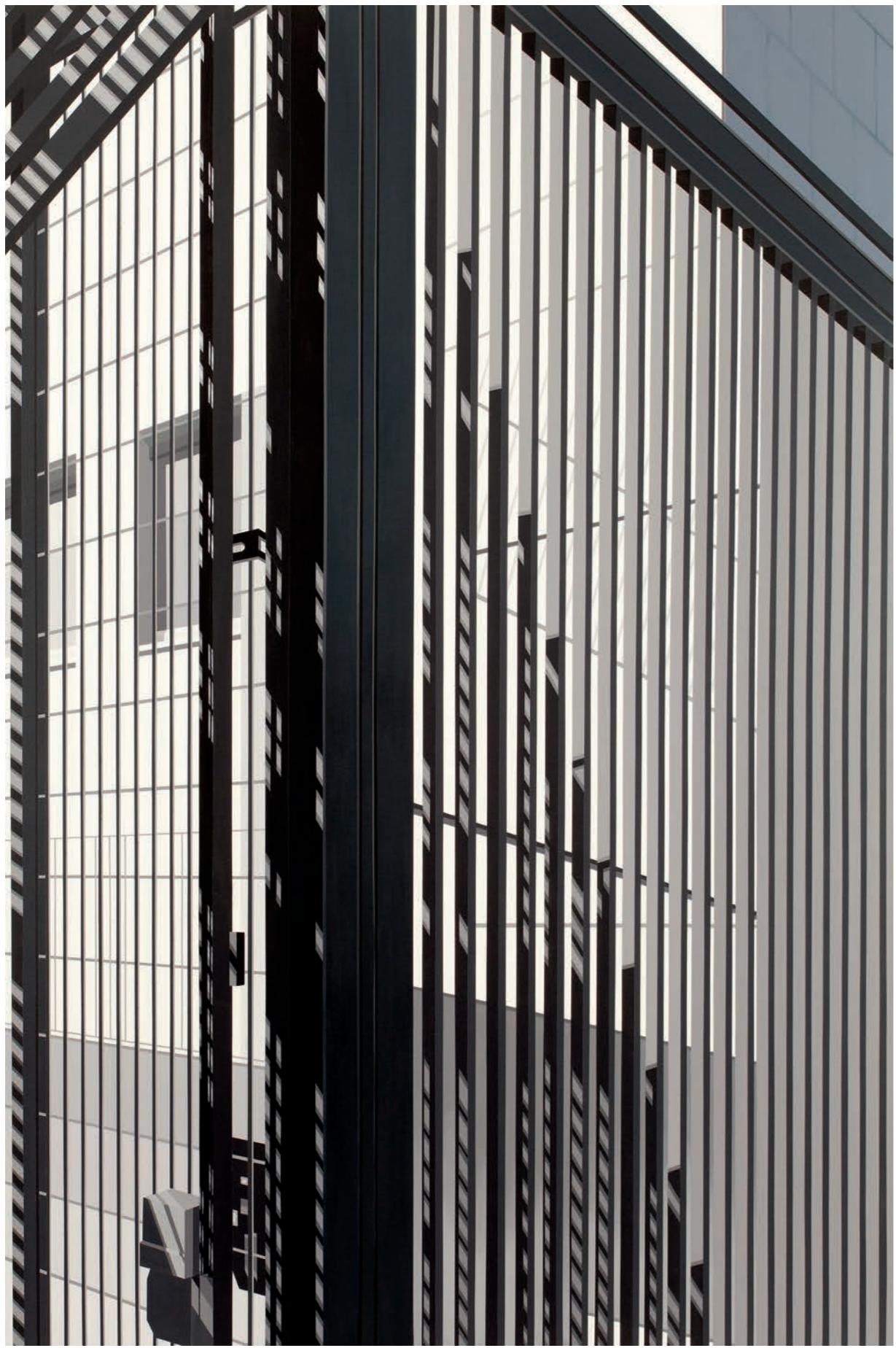
HILDEBRANDO DE CASTRO

1957

HKMA #4, 2016

acrílica sobre tela acrylic on canvas

200 x 150 cm

Cortesia Courtesy of LURIXS: Arte Contemporânea

HILDEBRANDO DE CASTRO

1957

Alameda Notman, 2016

acrílica sobre tela acrylic on canvas

150 x 100 cm

Coleção Collection Sérgio Carvalho

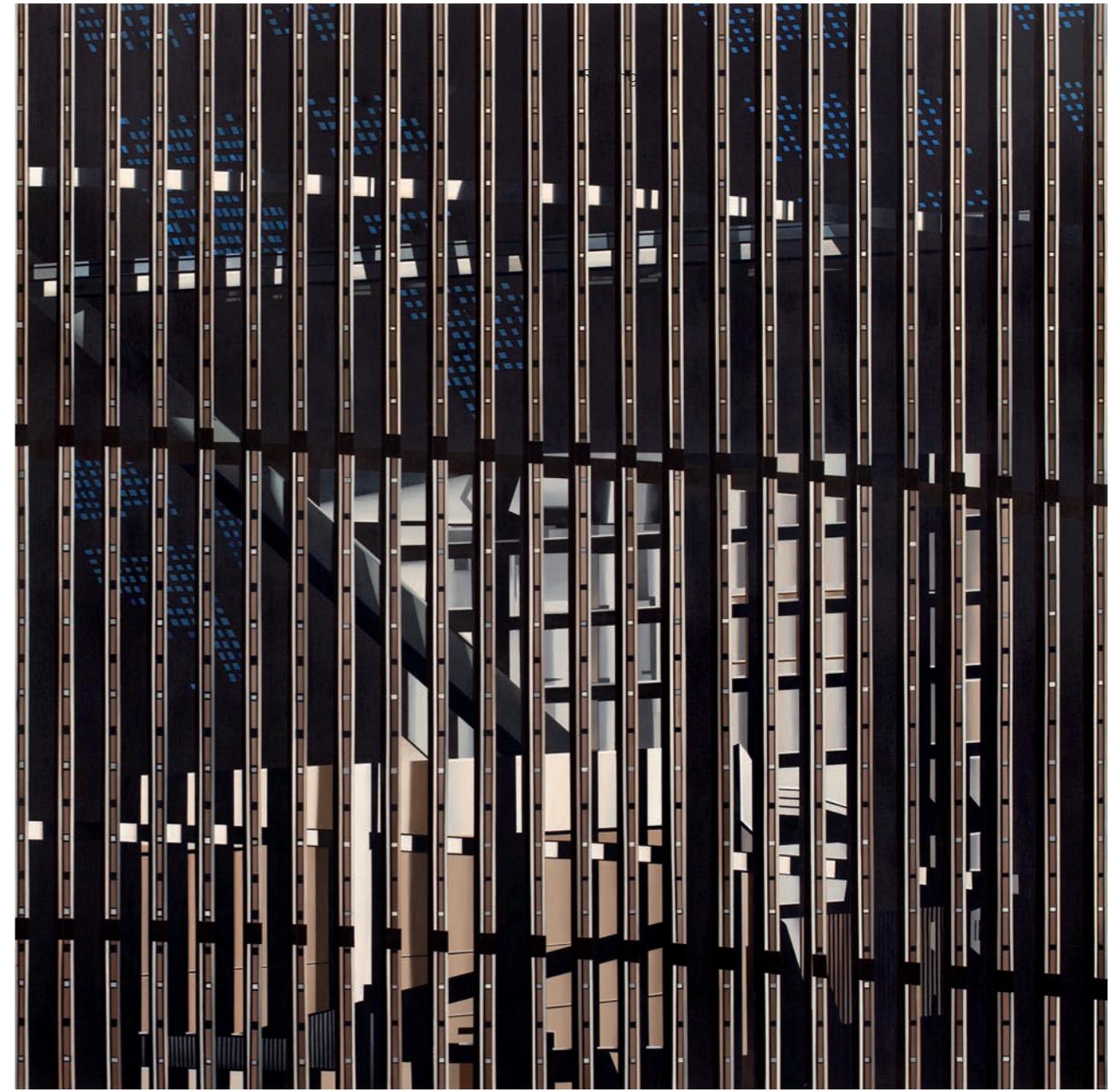
HILDEBRANDO DE CASTRO

1957

Grade [Railing], 2016

acrílica sobre tela acrylic on canvas

152 x 148 cm

Coleção Collection Sérgio Carvalho

JAVIER BANEGAS

1974

Shavings Red, Blue and White [Aparas em vermelho, azul e branco], 2018

óleo sobre madeira oil on wood

110 x 110 cm

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

JAVIER BANEGAS

1974

Colour Skyline III [*Skyline* em cores III], 2018

óleo sobre madeira oil on wood

85 x 190 cm

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

JAVIER BANEGAS

1974

Five Colours II [Cinco cores II], 2017

óleo sobre madeira oil on wood

61 x 200 cm

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

JOHN SALT

1937

Falcon, 1971

óleo sobre tela oil on canvas

117 x 162,5 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

JOHN SALT

1937

No Parking [Proibido estacionar], 2007

óleo sobre tela oil on canvas

112 x 165 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

JOHN SALT

1937

Untitled [Sem título], 1989-1990

óleo sobre tela oil on canvas

111 x 170 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

JOHN SALT

1937

Trailer with Rocking Horse

[Trailer com cavalinho de balanço], 1974-1975

óleo sobre tela oil on canvas

30 x 42 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

PAUL CADDEN

1964

Reflections on Having Left a Place [Reflexões sobre ter deixado um lugar], 2015

lápis sobre papel pencil on paper

37 x 54 cm

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

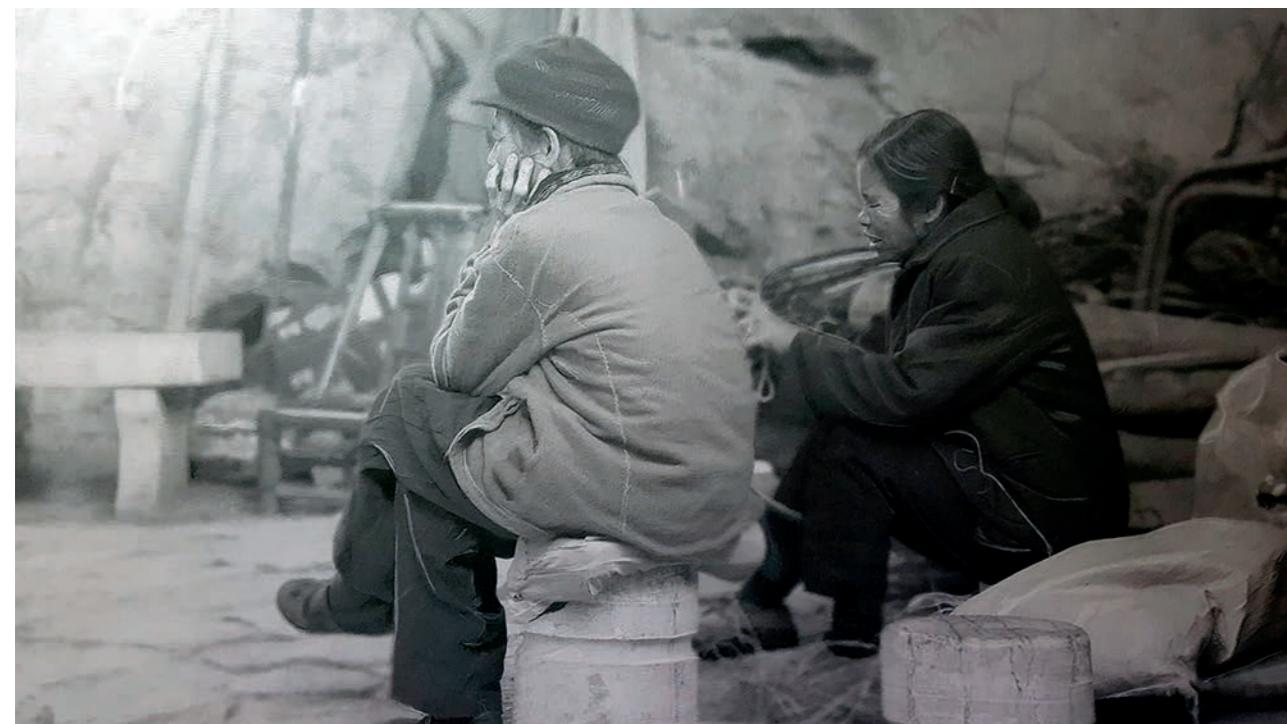
PAUL CADDEN

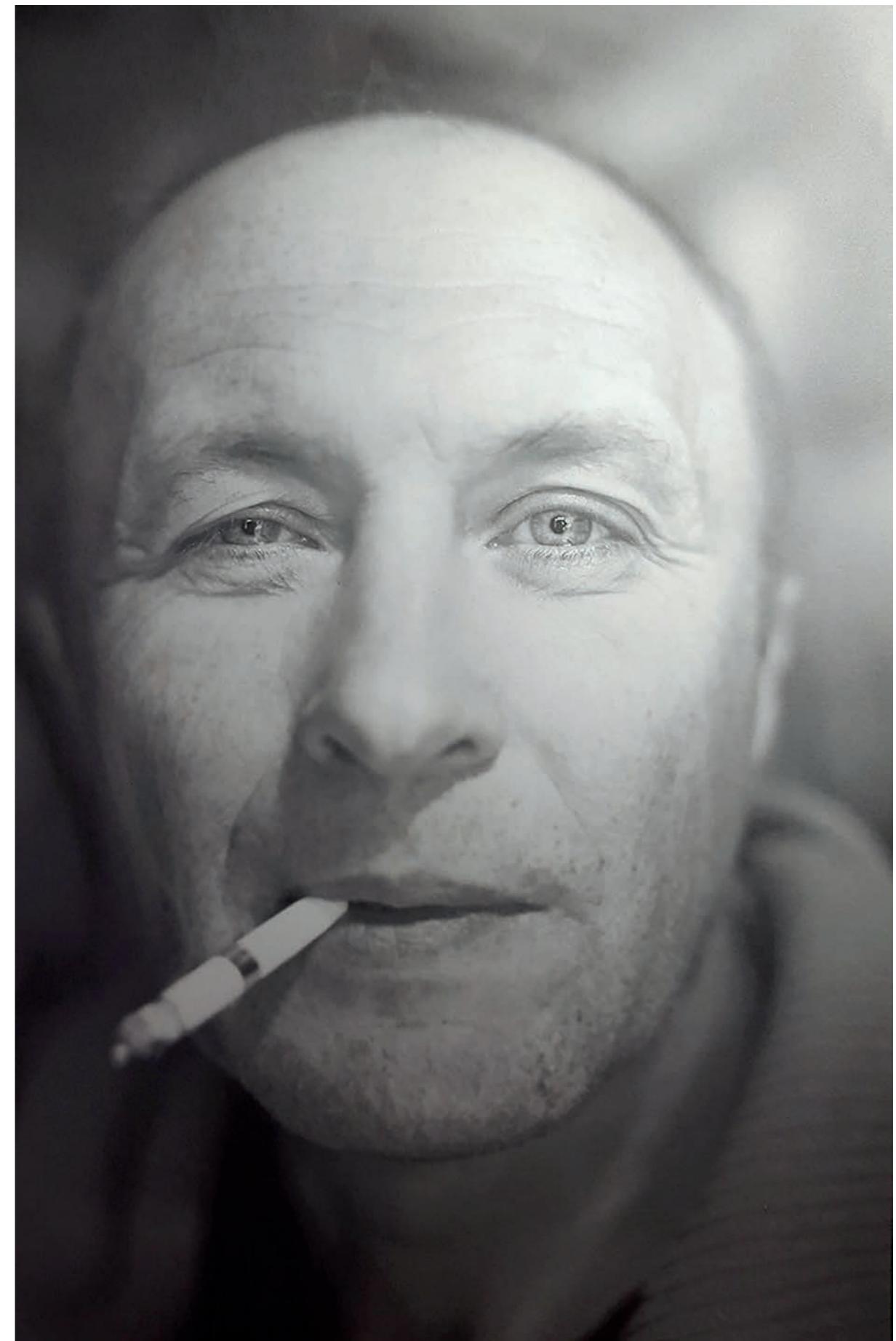
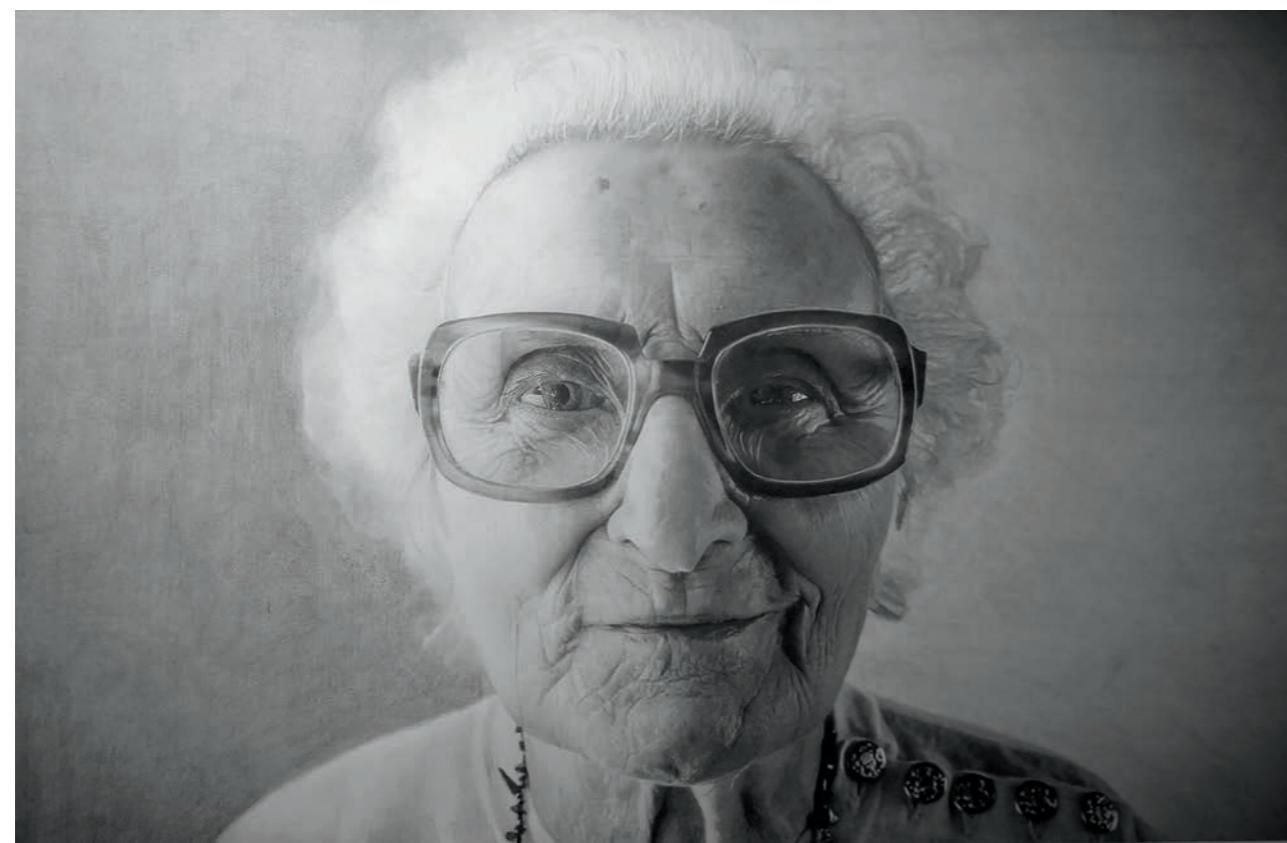
1964

Memory [Memória], 2014

lápis sobre papel pencil on paper

71 x 46 cm

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

PAUL CADDEN
1964
For All and None [Para todos e ninguém], 2015
lápis sobre papel pencil on paper
41 x 63 cm
Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

PAUL CADDEN
1964
In the Moment [No momento], 2015
lápis sobre papel pencil on paper
54 x 37 cm
Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

PEDRO CAMPOS

1966

Macaroon Sensations [Sensações em macaroons], 2015

óleo sobre tela oil on canvas

150 x 150 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

PEDRO CAMPOS

1966

Jelly Bean Delight [Delícia de jujuba], 2008

óleo sobre tela oil on canvas

150 x 150 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

PEDRO CAMPOS

1966

A Hot Day [Um dia quente], 2008

óleo sobre tela oil on canvas

150 x 150 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

RAFAEL CARNEIRO
1985
Sem título [Untitled], 2010
óleo sobre tela oil on canvas
200 x 300 cm
Coleção Collection Andréa e José Olympio Pereira

RAFAEL CARNEIRO

1985

Sem título [Untitled], 2009

óleo sobre tela oil on canvas

140 x 200 cm

Coleção Collection Sérgio Carvalho

RALPH GOINGS

1928

Arrow Truck [Caminhão da Arrow], 1972

aquarela watercolor

23 x 30,5 cm

Coleção privada Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

RALPH GOINGS

1928

Black Ford [Ford preta], 1975

aquarela watercolor

20 x 30 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

RALPH GOINGS

1928

Still Life with Pitcher [Natureza-morta com jarra], 1976

aquarela watercolor

20 x 34 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

RALPH GOINGS

1928

Blue Diner with Figures [Lanchonete azul com figuras], 1981

óleo sobre tela oil on canvas

122 x 160 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

RALPH GOINGS

1928

Diner Objects [Objetos de uma lanchonete], 1984

guache gouache

23 x 30,5 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

RALPH GOINGS

1928

Two Men at Diner [Dois homens em uma lanchonete], 1985

aquarela watercolor

26 x 35 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

RAPHAELLA SPENCE

1978

Autumn Woods [Bosque de outono], 2017

óleo sobre tela oil on canvas

120 x 180 cm

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

RAPHAELLA SPENCE

1978

Winter [Inverno], 2017

óleo sobre tela oil on canvas

60 x 90 cm

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

RAPHAELLA SPENCE

1978

Primavera [Primavera Spring], 2011

óleo sobre tela oil on canvas

70 x 90 cm

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

RAPHAELLA SPENCE

1978

La Chiesa Di Ponte Naia [A Igreja de Ponte Naia The Church in Ponte Naia], 2015

óleo sobre tela oil on canvas

160 x 160 cm

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

RICARDO CINALLI

1948

Ready-Made Boy [Garoto pronto], 2009

óleo sobre tela oil on canvas

182 x 149 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

RICARDO CINALLI

1948

Lachrimosa (Triptych) [Lacrimosa (tríptico)], 2018

óleo sobre tela oil on canvas

100 x 110 cm cada each

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

RICHARD MCLEAN

1934

Letter to Constable [Carta para Constable], 2004

óleo sobre tela oil on canvas

122 x 152,5 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

RICHARD MCLEAN

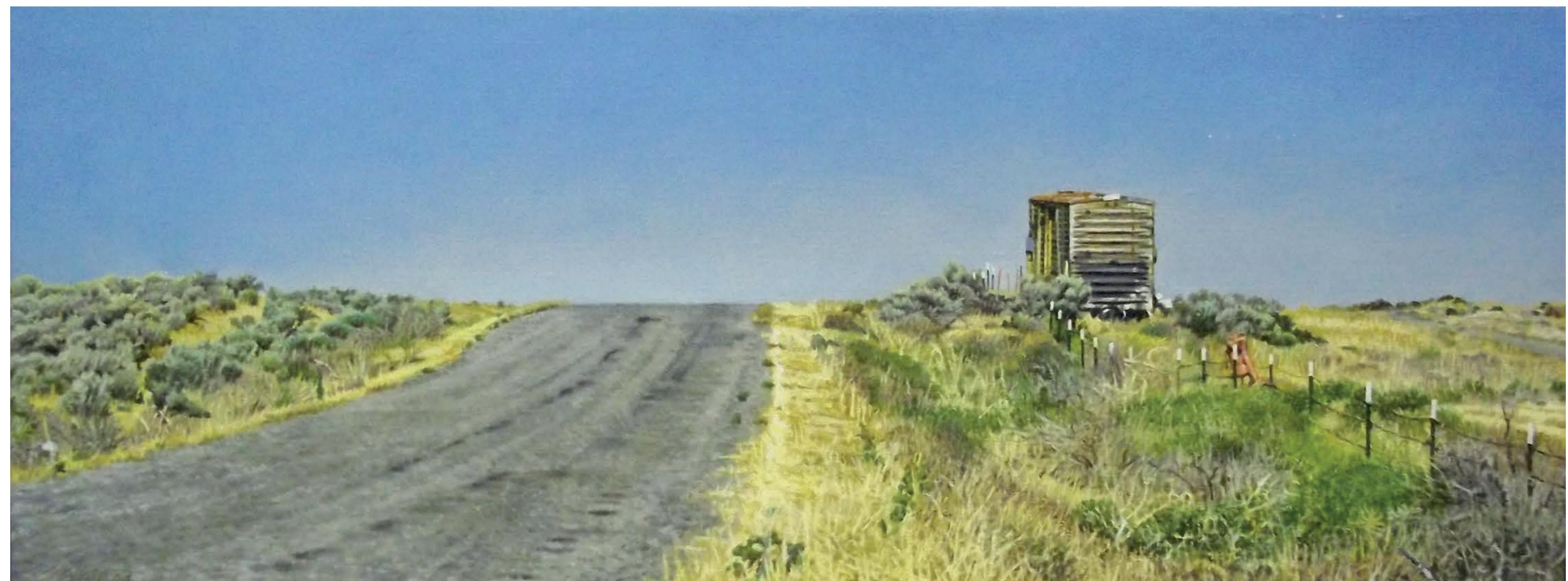
1934

Twin Falls Sidecar [*Sidecar* de Twin Falls], 2004

óleo sobre tela oil on canvas

25,5 x 66 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

SIMON HENNESSEY

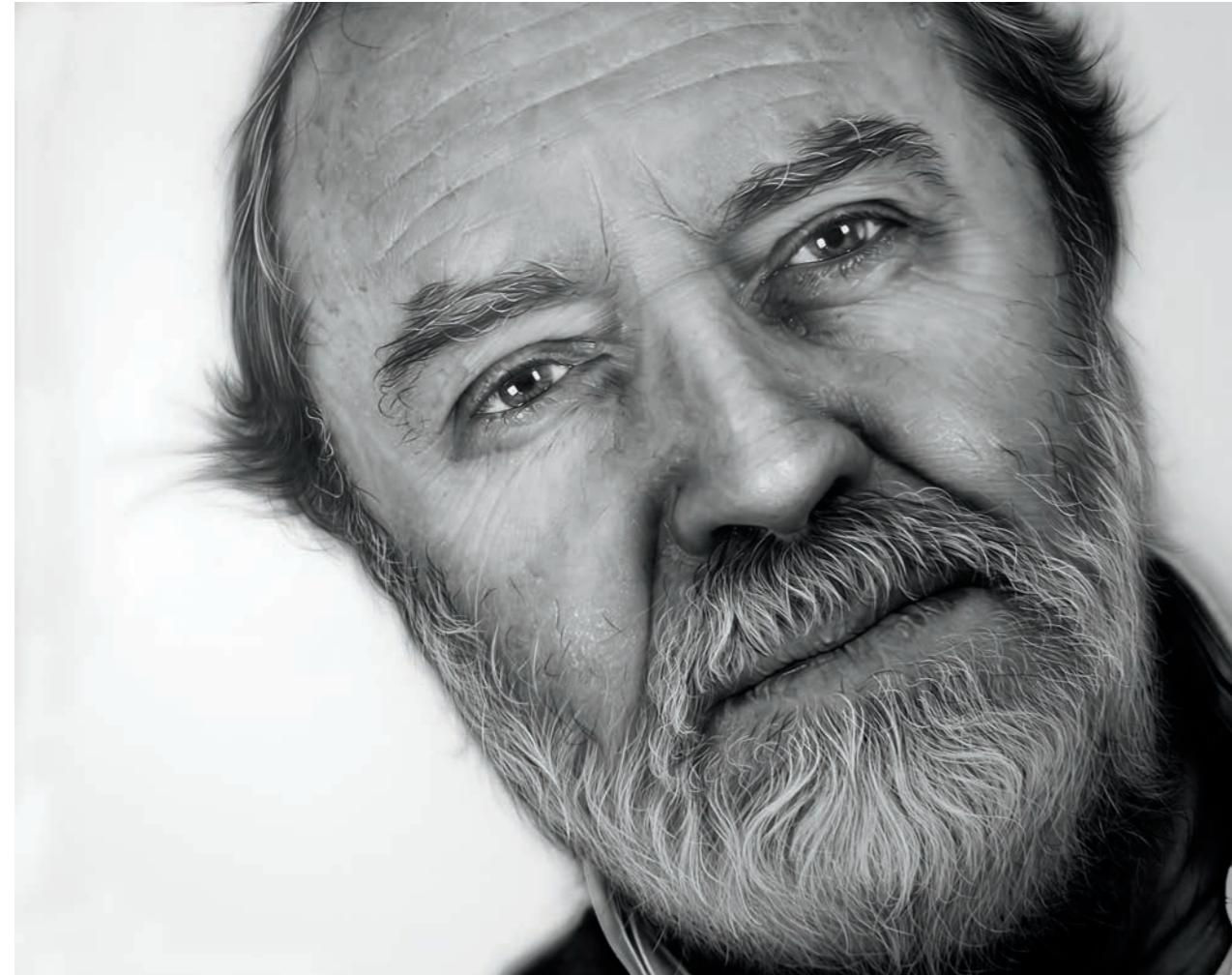
1976

The Duality of Archer [A dualidade de Archer], 2010

acrílica e lápis sobre tela acrylic and pencil on canvas

170 x 140 cm

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

SIMON HENNESSEY
1976
Pettit, 2009
acrílica sobre tela acrylic on canvas
160 x 200 cm
Coleção particular Private collection
Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

SIMON HENNESSEY
1976
Heels and Glasses [Saltos e óculos], 2008
acrílica sobre tela acrylic on canvas
81 x 155 cm
Coleção particular Private collection
Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

SIMON HENNESSEY

1976

Close Up and Personal [Em close e pessoal], 2006

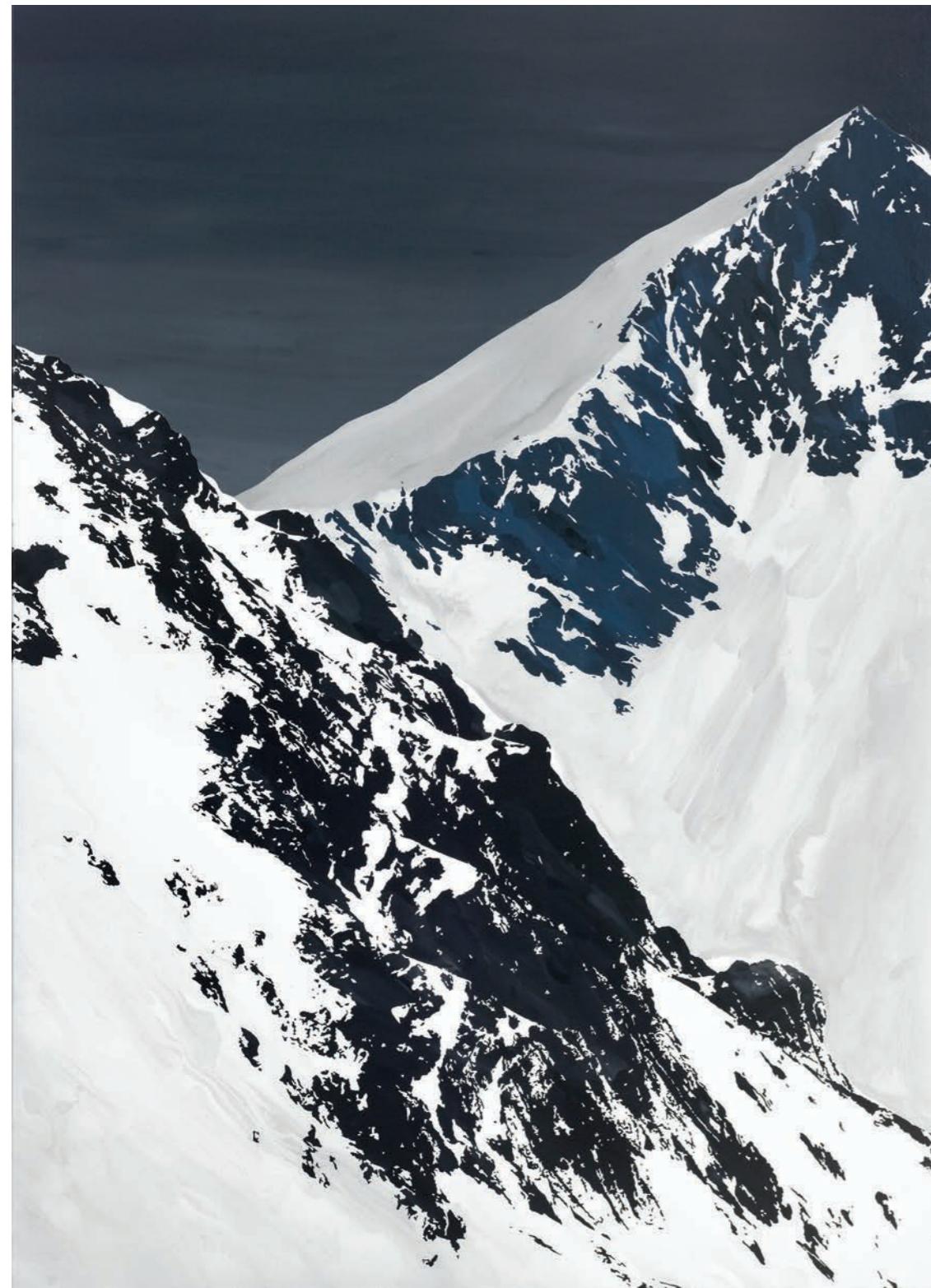
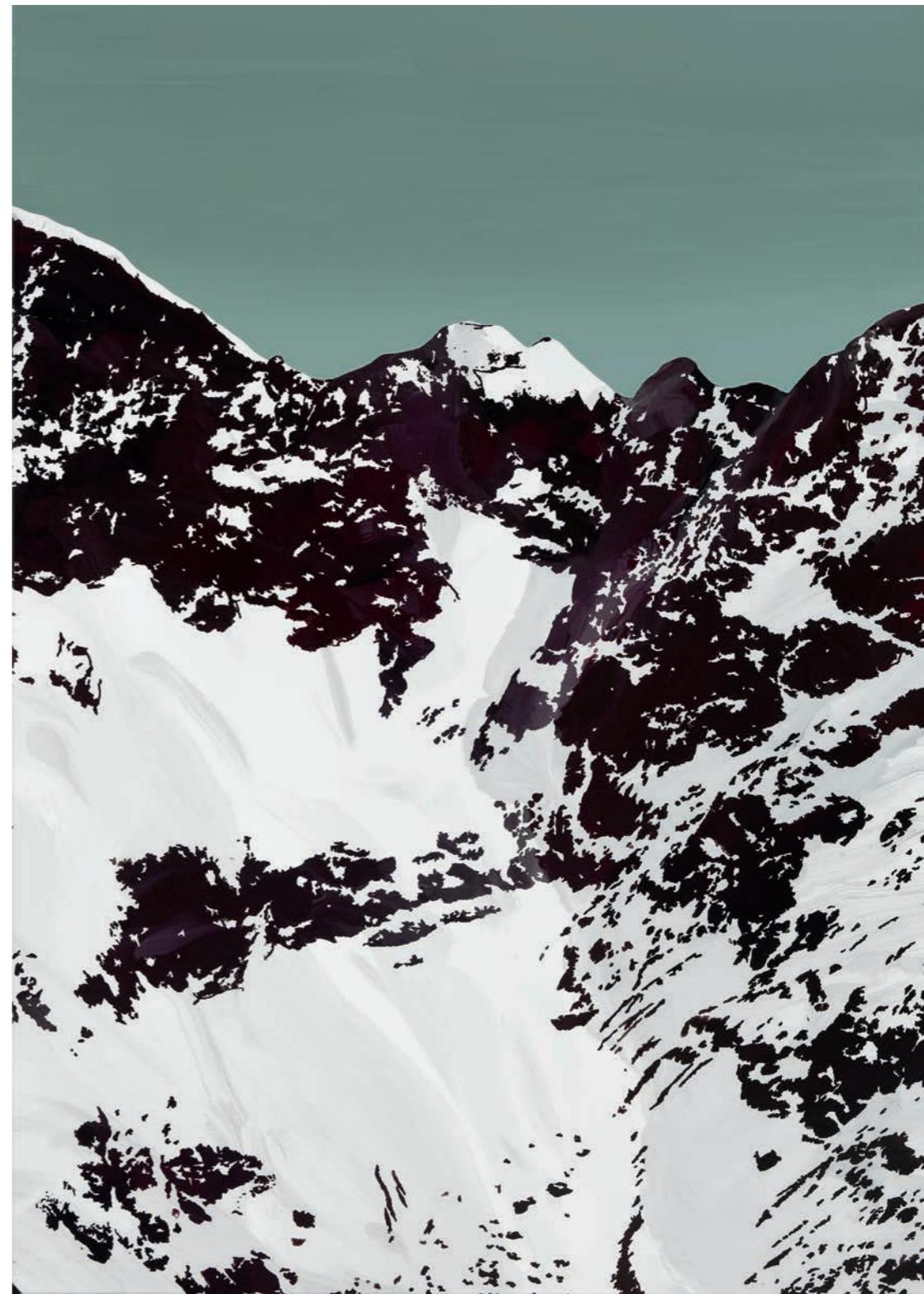
acrílica sobre tela acrylic on canvas

130 x 200 cm

Coleção particular Private collection

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

SVEN DRÜHL
1968
S.D.E.T. II, 2018
laca sobre tela lacquer on canvas
125 x 185 cm
Cortesia Courtesy of Alexander Ochs Private

SVEN DRÜHL
1968
S.D.C.G.T. VI, 1968
laca sobre tela lacquer on canvas
185 x 135 cm
Cortesia Courtesy of Alexander Ochs Private

SVEN DRÜHL
1968
S.D.N.N. IV, 2017
laca sobre tela lacquer on canvas
90 x 65 cm
Cortesia Courtesy of Alexander Ochs Private

TOM MARTIN

1986

Economical Breakdown [Colapso econômico], 2015

acrílica sobre painel composto de alumínio

acrylic on panel composed of aluminum

100 x 120 cm

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

TOM MARTIN

1986

Point of No Return [Ponto sem volta], 2015

acrílica sobre painel composto de alumínio

acrylic on panel composed of aluminum

130 x 110 cm

Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

TOM MARTIN

1986

Collateral [Colateral], 2017

acrílica sobre painel composto de alumínio

acrylic on panel composed of aluminum

105 x 115 cm

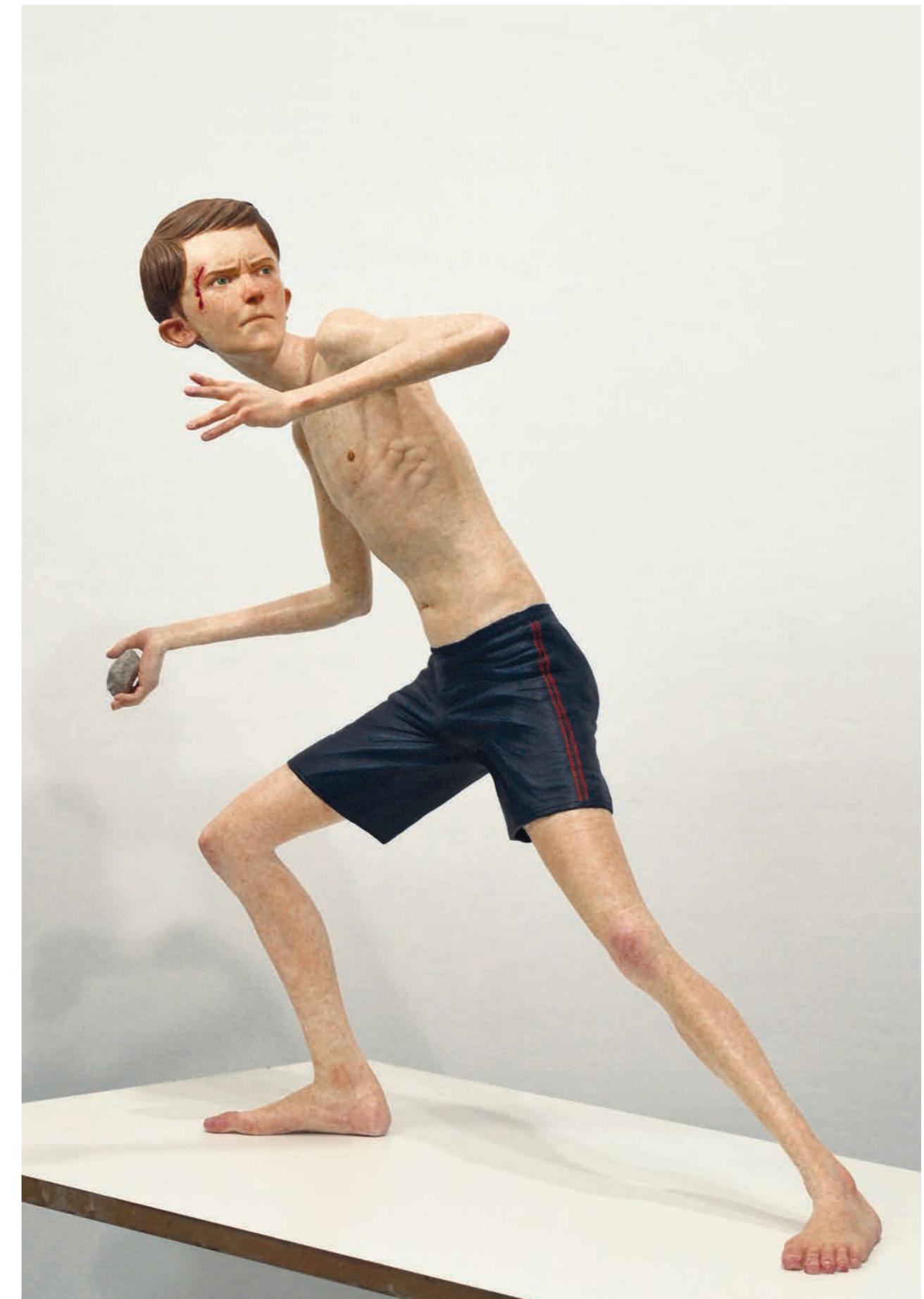
Cortesia Courtesy of Plus One Gallery, London

ES
CUL
TU
RAS

GIOVANI CARAMELLO

1990
Sozinho [Alone], 2014
resina, fibra de vidro, estrutura de alumínio e tinta acrílica
resin, fiberglass, aluminum structure, and acrylic paint
85 x 30 x 20 cm
Cortesia Courtesy of Oma Galeria

GIOVANI CARAMELLO

1990
Diálogo [Dialogue], 2018
resina, fibra de vidro, estrutura de alumínio e tinta acrílica
resin, fiberglass, aluminum structure, and acrylic paint
40 x 90 x 20 cm
Coleção Collection Karla Hansele

GIOVANI CARAMELLO

1990

Nikutai (corpo de carne) [Body of flesh], 2018

silicone, espuma de poliuretano, alumínio, resina acrílica, tinta acrílica e cabelo natural

silicone, polyurethane foam, aluminum, acrylic resin, acrylic paint, and natural hair

250 x 130 x 130 cm

Cortesia Courtesy of Oma Galeria

JOHN DEANDREA

1941

Christine I, 2011

bronze policromado com cabelo acrílico

polychrome bronze with acrylic hair

174 x 50 x 40 cm

Cortesia Courtesy of Galerie GP & N Vallois, Paris

JOHN DEANDREA

1941

Mother and Child [Mãe e filho], 2016

bronze policromado com cabelo acrílico,
vestido de seda, manta de caxemira

polychrome bronze with acrylic hair,
silk gown, cashmere blanket

143 x 67,5 x 94 cm

Cortesia Courtesy of Galerie GP & N Vallois, Paris

PETER LAND

1966

Springtime [Primavera], 2010

fibra de vidro pintada, tecido, metal, madeira e entulho

painted fiberglass, fabric, metal, wood, and rubble

200 x 200 x 150 cm

Cortesia Courtesy of Galleri Nicolai Wallner

PETER LAND

1966

I'm NOT Here [Eu NÃO estou aqui], 2013

tecidos, couro, madeira, metal e borracha

textiles, leather, wood, metal, and rubber

250 x 93 x 31 cm

Cortesia Courtesy of Galleri Nicolai Wallner

PETER LAND

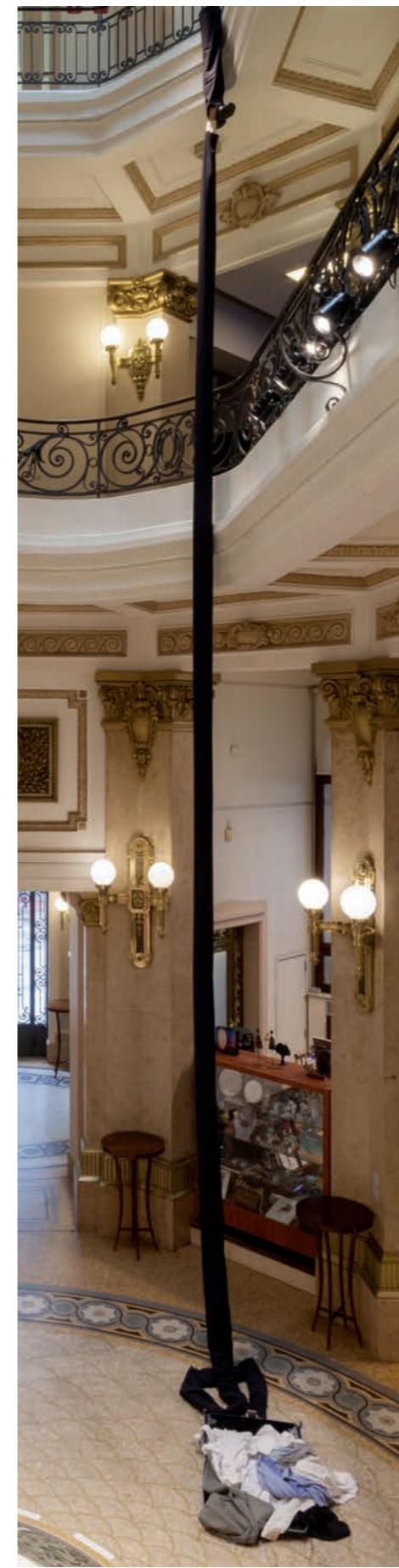
1966

Hasty Departure [Partida apressada], 2008

molde de fibra de vidro, tecido, mala e materiais mistos

fiberglass cast, textile, suitcase, and mixed materials

dimensões variáveis dimensions variable

Cortesia Courtesy of Galleri Nicolai Wallner

MUL
TI
MÍ
DIA

AKIHIKO TANIGUCHI

1983

Cumhur Jay Ón & On [Comhur Jay e assim por diante], 2016

05:30

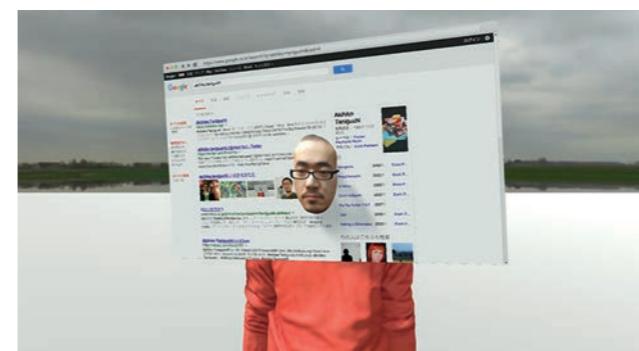
Cortesia do artista Courtesy of the artist

AKIHIKO TANIGUCHI

1983

The Big Browser 3D [O grande navegador em 3-D], 2016

05:36

Cortesia do artista Courtesy of the artist

ANDREAS NICOLAS FISCHER

1982

Weltmachine [Máquina do mundo World-machine], 2017

05:12

vídeo digital 1080p digital video 1080p

áudio audio Albert van Abbe

Cortesia do artista Courtesy of the artist

ANDREAS NICOLAS FISCHER

1982

Computer Visions I [Visões de computador I], 2016

03:30

vídeo digital 1080p digital video 1080p

Cortesia do artista Courtesy of the artist

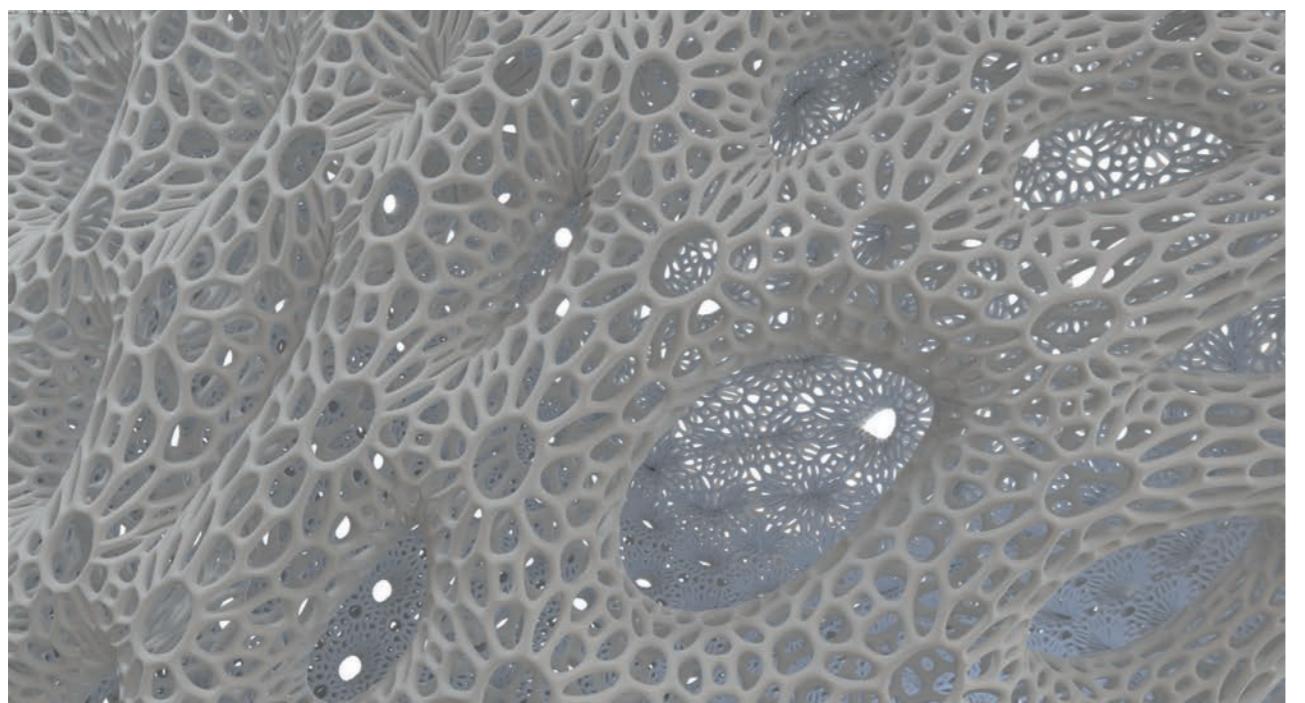
ANDREAS NICOLAS FISCHER

1982

Second Nature [Segunda natureza], 2016

01:25

vídeo digital 1080p digital video 1080p

Cortesia do artista Courtesy of the artist

BIANCA KENNEDY

1989

VR All in This Together [RV tudo aqui junto], 2018

Cortesia da artista Courtesy of the artist

FIONA VALENTINE THOMANN

1987

TRACKER #2 serie 2 [RASTREADOR #2 série 2], 2017

100 x 100 x 0,5 cm

Cortesia Courtesy of PRISKA PASQUER, Cologne

FIONA VALENTINE THOMANN

1987

TRACKER #4 serie 2 [RASTREADOR #4 série 2], 2017

42 x 30 x 0,5 cm

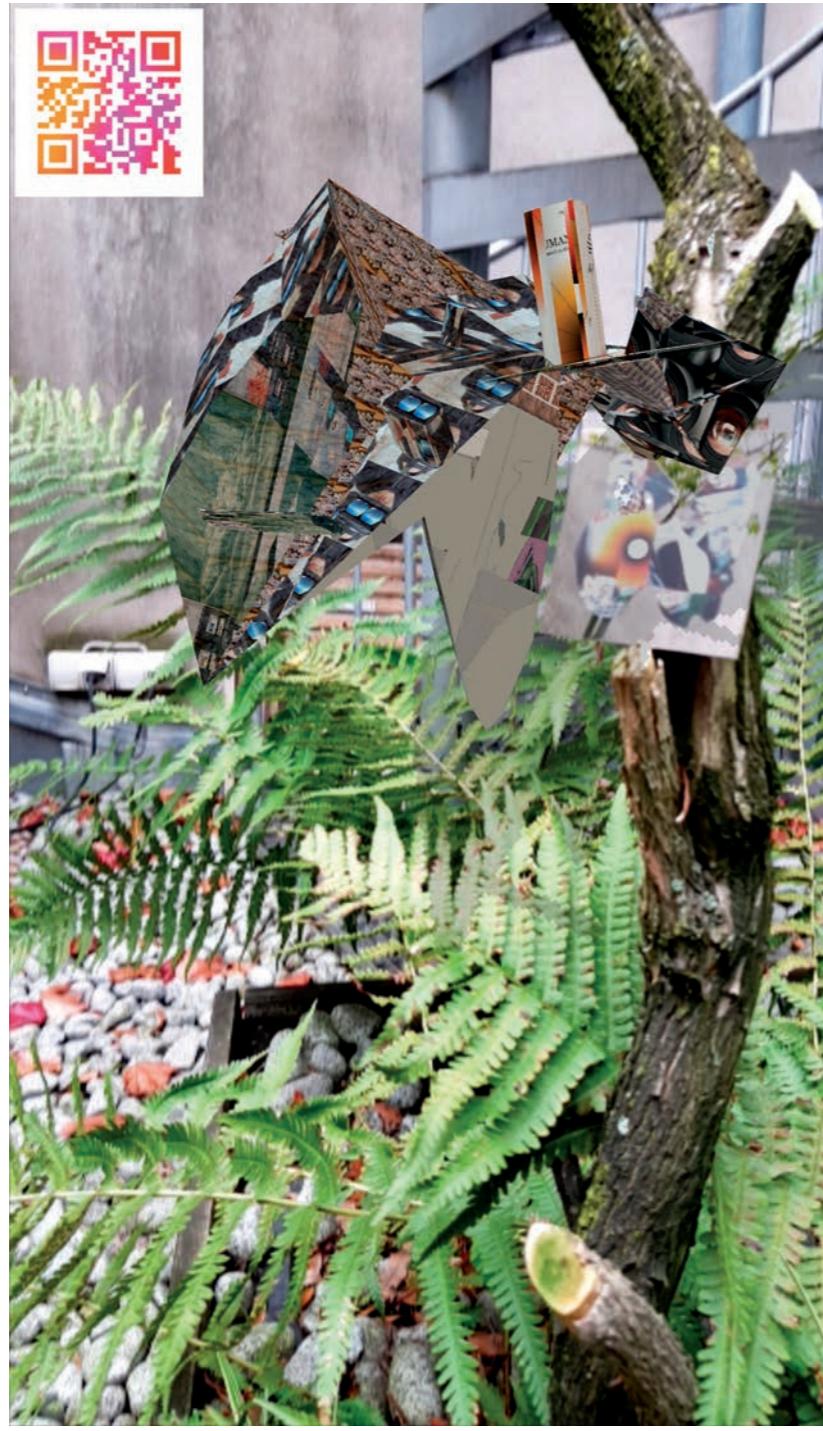
Cortesia Courtesy of PRISKA PASQUER, Cologne

FIONA VALENTINE THOMANN

1987

TRACKER #13 serie 2 [RASTREADOR #13 série 2], 2017

7 x 7 x 0,5 cm

Cortesia Courtesy of PRISKA PASQUER, Cologne

FIONA VALENTINE THOMANN

1987

TRACKER VR Video [RASTREADOR vídeo em RV], 2017

Cortesia Courtesy of PRISKA PASQUER, Cologne

REGINA SILVEIRA

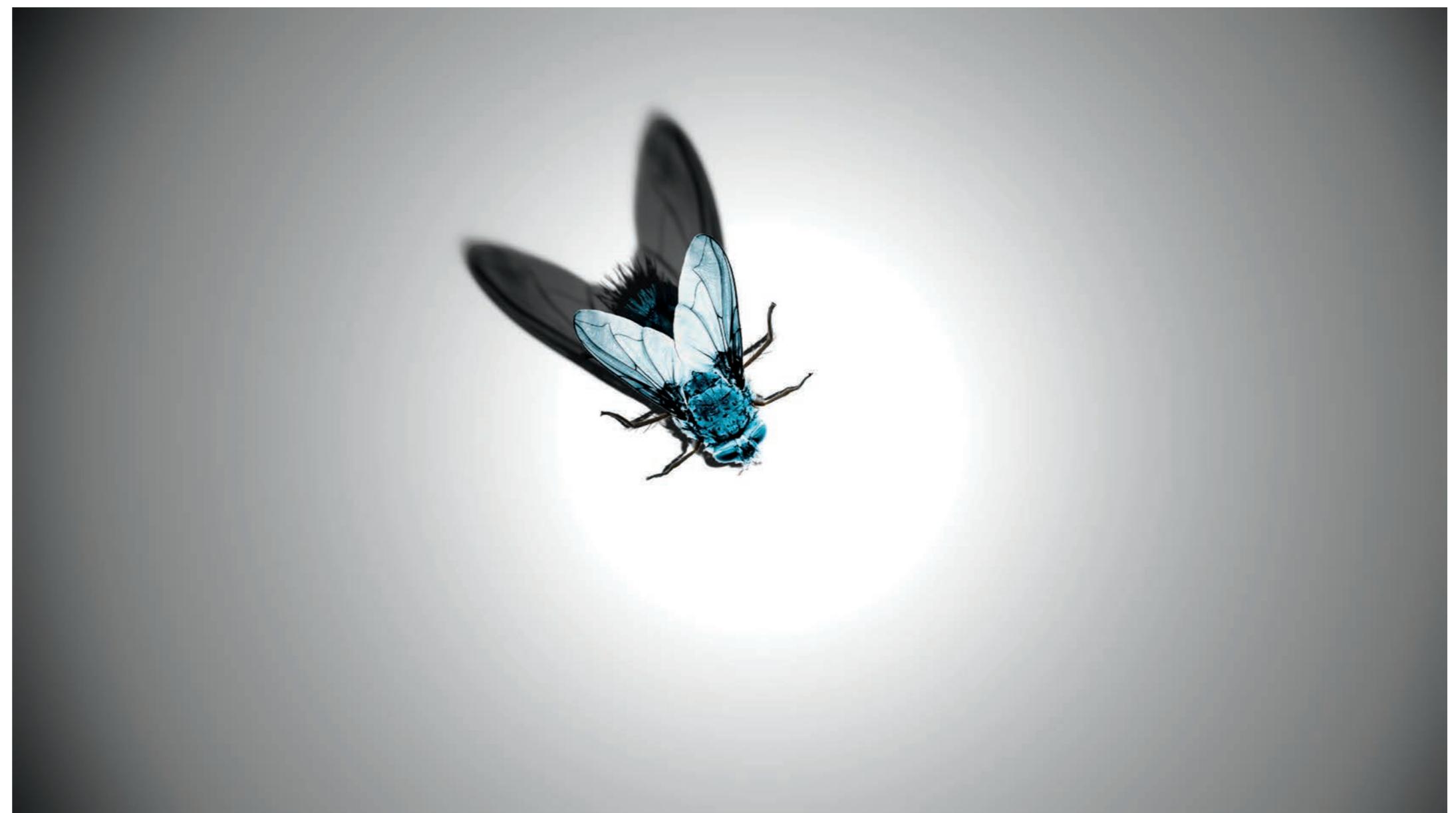
1939

Surveillance, 2015

videoanimação digital digital video animation

som sound Rogério Rochilitz

animação animation Rodrigo Barbosa

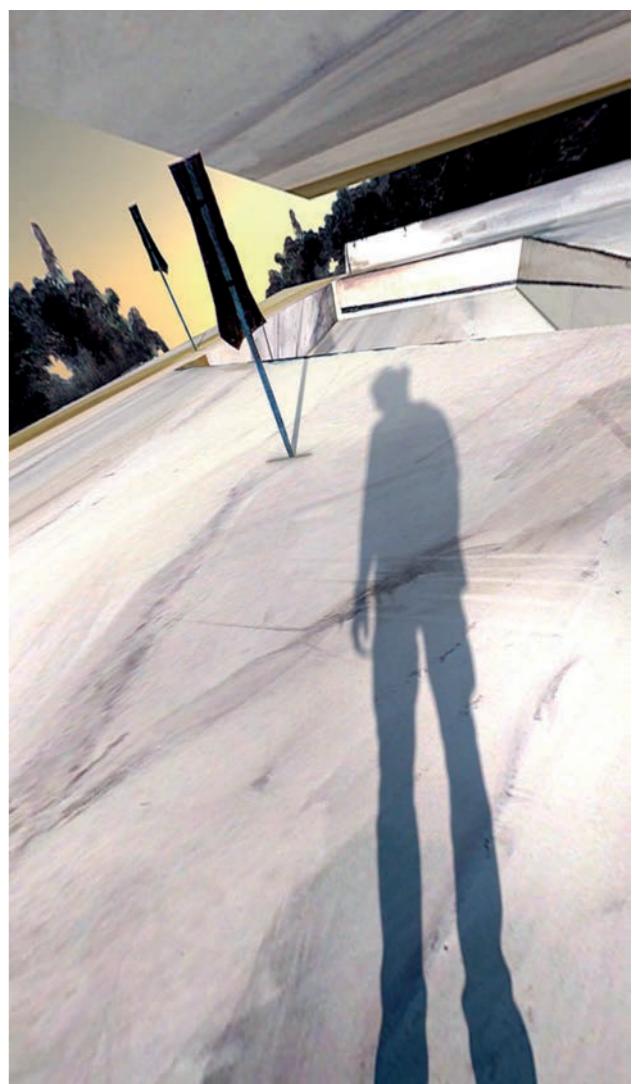
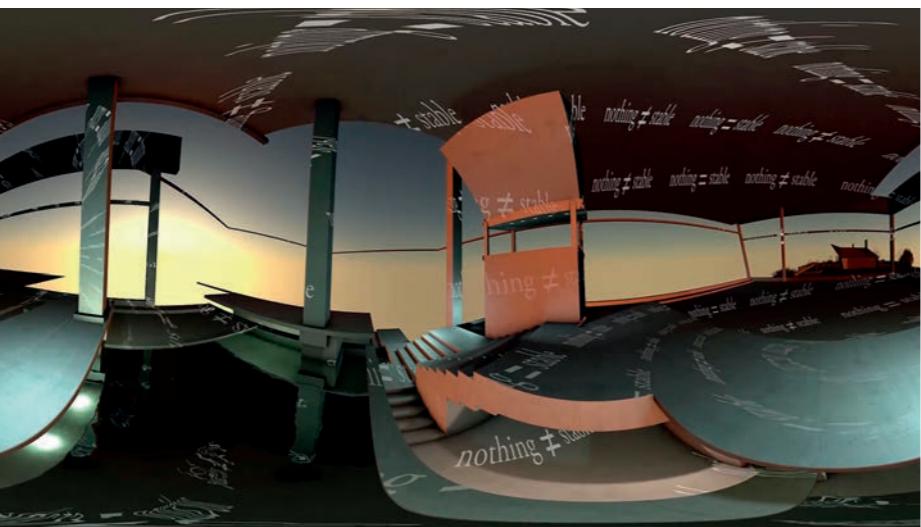
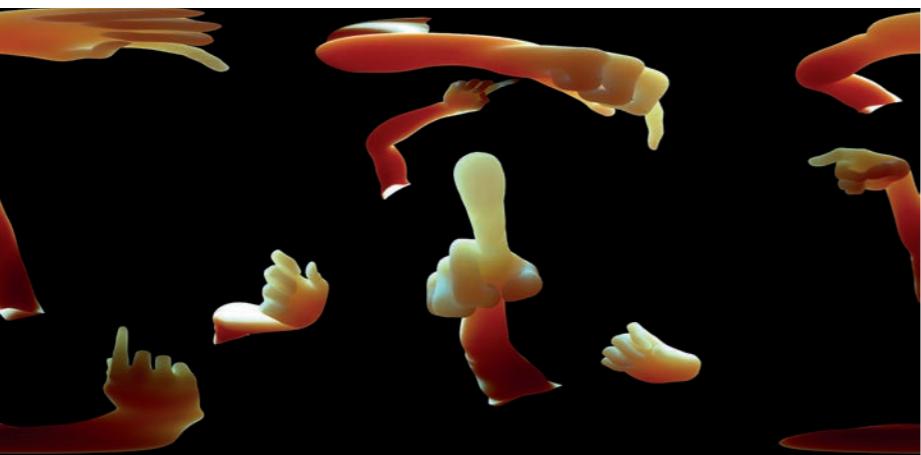
Cortesia da artista Courtesy of the artist

THE SWAN COLLECTIVE

Founded by Felix Kraus, 2007
The Beginning of the End of the World, 2018
acrílica sobre tela, projeção mapping 3-D
acrylic on canvas, 3D projection mapping
110 x 195 cm
Cortesia Courtesy of The Swan Collective

THE SWAN COLLECTIVE

Founded by Felix Kraus, 2007
Cutting Sunday, 2016
acrílica sobre tela, projeção mapping 3-D
acrylic on canvas, 3D projection mapping
100 x 180 cm
Cortesia Courtesy of The Swan Collective

THE SWAN COLLECTIVE

Founded by Felix Kraus, 2007
Here We Are–A Turing Torture (VR unwrapped), 2018
3-D estereoscópico, 360°, 4K, 07:35
stereoscopic 3D, 360°, 4K, 07:35
Cortesia Courtesy of The Swan Collective

BIO GRA FIAS

_ ARTISTAS

Akihiko Taniguchi _

Nasceu em Tóquio (Japão), em 1983. Vive e trabalha no Japão. Estudou artemídia (bacharelado e mestrado) na Universidade de Arte Tama, em Tóquio, onde atualmente é professor. Taniguchi também leciona na Universidade de Arte Musashino. Sua produção envolve instalações, performances e vídeos usando dispositivos construídos por ele mesmo e alguns softwares. Ele desenvolve modelos detalhados em 3-D de espaços do cotidiano (paisagem e locais urbanos), que são inseridos na realidade virtual explorada em sua obra. Nela, o artista surge como principal protagonista em uma viagem ou fuga ao universo por ele concebido.

Andreas Nicolas Fischer _

Nasceu em Munique (Alemanha), em 1982. Vive e trabalha em Berlim. Estudou na Universidade de Artes de Berlim, onde foi aluno de Joachim Sauter e Jussi Ängeslevä. Fischer trabalha com escultura, instalação e software, criando composições gráficas e espaciais por meio da manifestação física de processos e dados digitais de sistemas generativos. Suas obras combinam o real e o virtual, sendo que muitos de seus trabalhos abstratos são criados a partir do uso de um software que visualiza diversos bits de dados que funcionam de acordo com uma determinada regra de configuração. A partir daí, ele compõe, por exemplo, percursos por ele já percorridos através de uma vegetação fictícia, oscilando entre o real e o virtual. Fundador do STUDIO A N F, híbrido de arte e tecnologia que vem transformando e visualizando processos digitais desde 2008, acreditando em moldar o futuro através de agentes de software semiautônomos, fundindo as realidades virtual e física.

Andrés Castellanos _

Andrés Castellanos nasceu em 1956, em Madri, Espanha, onde atualmente vive e trabalha. Estudou na Universidade de Belas-Artes de Madri e obteve o grau de doutor em belas-artes. Nos últimos trinta anos, Castellanos desenvolveu sua técnica e progrediu naturalmente para o hiper-realismo. Seus quadros de paisagem são realizados através de uma combinação de tinta e aerógrafo, e seus principais temas são cidades como Zurique e Nova York, muitas vezes incluindo arquitetura icônica, pessoas e árvores. O uso que Castellanos faz da luz ambiente e de reflexos requintados na água dão o tom de suas pinturas, que convidam o espectador a observar mais profundamente.

Antonis Titakis _

Antonis Titakis foi criado na linda ilha grega de Creta. Rodeado por água em sua infância, tem uma profunda conexão com o oceano. Após se formar em belas-artes e obter seu mestrado em artes plásticas, passou a ser reconhecido por suas pinturas. Titakis dedicou sua arte à representação e recriação de ondas se quebrando, embora suas pinturas se concentrem principalmente na percepção visual humana e na forma pela qual, por meio das situações visuais discernidas, a percepção do realismo vem à luz.

Ben Johnson _

Nascido no País de Gales, em 1946, Ben Johnson radicou-se em Londres. Estudou no Royal College of Art, onde obteve mestrado. Johnson é mais conhecido por suas pinturas baseadas em espaços arquitetônicos e pinturas urbanas em grandes dimensões, intricadamente detalhadas e desprovidas da presença humana. Ele vem se concentrando nesse tema há mais de quarenta anos. Seu processo de trabalho é meticuloso e elaborado. Geralmente leva até dezoito meses ou mais para concluir uma única obra. Johnson recebeu encomendas de uma série de instituições renomadas e organizações de prestígio.

Ben Schonzeit _

Como pioneiro do movimento fotorrealista, Schonzeit colaborou para o desenvolvimento do movimento e defendeu a essência do "sonho americano". Desde os anos 1970, o artista nascido no Brooklin usa seu estilo singular de representação da temática para se distinguir de outros fotorrealistas, sempre se destacando dos demais. Suas técnicas resultam na perfeição ímpar de suas pinturas, que são geralmente de grandes dimensões, com sequências bem coloridas de frutas, legumes e flores.

Bianca Kennedy _

Nasceu em Leipzig (Alemanha), em 1989. Vive e trabalha em Berlim. Estudou na Academia de Belas-Artes de Munique e na Escola de Belas-Artes de Atenas. Realizou residências artísticas nos Estados Unidos, Espanha, Grécia e Japão. Kennedy trabalha com animações, desenhos, vídeos e obras *site specific*. Nos últimos dois anos, a artista desenvolveu uma série de obras tendo a figura principal imersa em uma banheira, como em um processo de reversão ao útero materno. Esta ideia a tem acompanhado e impulsionado a produzir uma série de 170 desenhos, que servem como ponto de partida para a criação de uma experiência em realidade virtual a ser compartilhada com o espectador da mostra.

Craig Wylie _

Craig Wylie nasceu no Zimbábue, em 1973. Formou-se com honras pela Rhodes University, Grahamstown (África do Sul), em 1997. No ano seguinte, Wylie mudou-se para o Reino Unido onde vive e trabalha atualmente. Wylie é

conhecido pela presença surpreendente e profundidade psicológica de seus retratos. Foi agraciado com o primeiro lugar no prestigioso BP Portrait Award de 2008. A obra de Wylie é essencialmente uma tentativa de lidar com amplos aspectos da experiência humana dentro dos parâmetros estritos da produção de retratos.

David T. Kessler _

David Kessler nasceu em Teaneck (Nova Jersey, EUA). Há mais de trinta anos, ele vem criando obras hiper-realistas singulares, com aerógrafo sobre alumínio. Formou-se pela Arizona State University, em 1972, e obteve seu mestrado em belas-artes pelo San Francisco Art Institute, em 1975. Kessler é famoso por suas extraordinárias pinturas de cenas de água, nas quais criou uma técnica exclusiva que prende a atenção do espectador ao acentuar o paradoxo da superfície plana pintada com a ilusão visual de profundidade e espaço, auxiliada pelos painéis de alumínio em que trabalha.

Fábio Magalhães _

Nasceu em Tanque Novo, Bahia, 1982. Vive e trabalha em Salvador. Sua produção artística está voltada para a pintura, que parte de um ato fotográfico planejado. As obras carregam um tom perturbador e desconcertante. A pintura de Fábio Magalhães causa fascínio ou repúdio, jamais indiferença. Ela resulta de um processo de concepção e efetivação que passa pela cenografia, pela performance e pela fotografia até chegar ao produto final: a pintura hiper-realista. Ela invade e provoca o inconsciente e a psique, mesclando, em uma única obra, gêneros tradicionais como o retrato, a natureza-morta e a paisagem. A representação do corpo humano, suas cores, fragmentos, transmitem uma certa dose de desconforto. Para o artista, essas obras são o fator delimitador entre condições psíquicas e o imaginário. Aqui, a representação transborda, sem pudor, os limites entre fotografia e pintura.

Fiona Valentine Thomann _

Nasceu na França, em 1987. Vive e trabalha em Colmar (França) e Berlim (Alemanha). Estudou na Academia de Belas-Artes Kuvat, em Helsinque, Finlândia, e na Escola Superior de Belas-Artes (licenciatura e mestrado) em Lion, França. As obras da série *TRACKER* permitem que diferentes dimensões e visões sejam experimentadas através do uso de modelos 3-D de realidade aumentada (augmented reality). As formas desses modelos, criadas pela artista, são desenhadas livremente no espaço digital, representando uma ideia, um gesto, uma coreografia, uma escultura a examinar diferentes relações de arte com o espaço e o tempo. Isso torna o público um componente central em seu trabalho ao explorar modelos 3-D em uma trajetória própria, através do uso de um aplicativo.

François Chartier _

François Chartier nasceu e foi criado em Montreal, no Canadá. Sempre interessado pelas artes plásticas, durante 25 anos trabalhou como diretor de arte e ilustrador na indústria da publicidade e propaganda, antes de se dedicar em tempo integral às pinturas a óleo de natureza-morta em grandes dimensões. Chartier dedica aproximadamente de três a quatro meses a cada pintura que cria, ao dispor em camadas seus materiais (óleo e acrílica) e fazer experimentos com várias ferramentas. A ilusão de profundidade e o senso de presença vão muito além daquilo que se encontra em qualquer imagem fotográfica.

Giovani Caramello _

Nasceu em 1990 em Santo André, São Paulo, onde vive. Autodidata, Caramello iniciou sua carreira com modelagem 3-D e buscou a escultura como forma de aperfeiçoar a técnica, despertando, então, o interesse pelo realismo. É o único artista brasileiro com produção escultural no âmbito do hiper-realismo. Sua obra aborda questões relacionadas ao tempo e sua efemeridade, propondo uma reflexão sobre o conceito de que tudo um dia cessa ou se transforma, seja um sentimento, uma experiência, uma fase, seja a própria vida. Ele nos convida a pensar sobre a impermanência e a entrar em um processo de desaceleramento, particularmente enfatizado em sua obra que apresenta um dançarino de Butô, criada para esta mostra. Indiscutivelmente, suas obras têm um caráter autobiográfico.

Hildebrando de Castro _

Nasceu em Olinda, Pernambuco, em 1957. Radicado no Rio de Janeiro, atualmente vive e trabalha em São Paulo. Hildebrando de Castro é um artista autodidata que iniciou sua produção no final da década de 1970. Teve sua primeira exposição individual em 1980, no Museu Nacional de Belas-Artes do Rio de Janeiro. Ao longo de sua trajetória, o artista tem permeado diferentes técnicas e narrativas, como lápis de cor, pastel-seco e tinta a óleo, passando por desenhos figurativos, figuras humanas comuns ou excêntricas, paisagens indefinidas e rostos difusos. Seu trabalho mais recente teve início em 2010. Desde então, Castro se dedica a produzir representações geométricas inspiradas em fachadas de prédios modernistas, carregadas de detalhes e precisão técnica. A fotografia é instrumento e material para observação e transposição do real ao hiper-real em sua representação pictórica.

Javier Banegas _

Javier Banegas nasceu em Madri, Espanha, em 1974. Após formar-se em belas-artes em 1998, Banegas foi agraciado com o Prêmio de Desenho Penagos, que deu

um impulso rápido a sua carreira e renome. Banegas produz representações no estilo natureza-morta, em *close-up* e cores brilhantes, de objetos alterados pela presença de seres humanos — geralmente objetos encontrados em seu ateliê, tais como aparas de lápis e potes de tinta. A essência da interação humana denota um senso de "passagem do tempo", ao passo que a monumentalidade de suas pinturas em grandes dimensões permite ao espectador apreciar a beleza interna e o significado do mundo material.

John DeAndrea _

Nasceu em Denver (Colorado, EUA), em 1941, onde vive e trabalha. Estudou na Universidade do Colorado (1961-1965). No início de sua carreira, DeAndrea pintava figuras abstratas e, ao mesmo tempo, desenvolvia técnicas para criar esculturas hiper-realistas. Ele foi um dos pioneiros da escultura hiper-realista ao criar figuras humanas de um realismo impressionante, extraídas de seu universo privado e desprovidas de pretensão ou ornamentos supérfluos. A ideia de representar o ser humano de forma singela e, na maior parte das vezes, nu tem como intuito representar a intensidade e singularidade de cada indivíduo. O artista faz uso de plástico, poliéster, fibra, vidro e cabelo natural com precisão fiel à natureza.

John Salt _

John Salt nasceu em 1937. Frequentou a Birmingham School of Art de 1952 a 1958 e, em 1966, mudou-se para os Estados Unidos, onde obteve seu mestrado em belas-artes. Após testemunhar os dois lados do "sonho americano", o estilo de vida das grandes cidades, a Quinta Avenida em contraste com a vida rural assolada pela pobreza, Salt decidiu retratar apenas um lado da moeda. Suas pinturas se concentravam em imagens de carros abandonados e *trailers* dilapidados, geralmente representados em uma paisagem suburbana ou parcialmente rural dos Estados Unidos, com a banalidade e o desalinho do tema contrastando com a natureza imaculada e meticulosa da execução da obra. John Salt logo se tornou um dos pioneiros do movimento fotorrealista.

Paul Cadden _

Paul Cadden nasceu em Glasgow (Escócia) e estudou animação e ilustração no James Watt College, em Birmingham. Cadden é famoso por seus desenhos a lápis, incrivelmente intricados e altamente precisos, de paisagens urbanas com pessoas. Em seu fazer artístico, ele aborda os retratos de forma holística e "social", captando não só os indivíduos, mas também a cultura e percepção de seus respectivos tempo e lugar. O artista sustenta que o hiper-realismo vai além de representar a realidade por meio de uma nova linguagem. Trata-se, na verdade, de criar a ilusão de uma nova realidade que combina uma aparência crível e realista com temas emocionais, sociais, culturais e políticos.

Pedro Campos _

Pedro Campos nasceu na Espanha, em 1966. Originalmente formou-se restaurador, após se diplomar pela Escola Oficial de Preservação e Restauração de Obras de Arte em Madri. Suas obras são representações de objetos do cotidiano — latas de bebidas, bolas de gude, frutas brilhantes em embalagens plásticas — em grandes dimensões. A escala pura e a nitidez cristalina das obras de Campos encantam o espectador. Seus quadros são inundados por um brilho interior e dinamismo que contradizem a superficialidade de seus temas. A obra de Campos eleva o cotidiano à apoteose, sendo realizada em um estilo que somente um mestre pode atingir.

Peter Land _

Nasceu em Aarhus (Dinamarca), em 1966. Vive em Malmö (Suécia). O artista Peter Land atua como intérprete, desenhista, pintor e escultor. Em sua obra, ele explora, de maneira humorística e burlesca, os padrões humanos de comportamento, com os quais o espectador pode se identificar, notadamente em representações bizarras, onde ele é o único ator. O objetivo do artista é o de engajar ativamente o espectador a tomar uma posição diante da obra ou atuação artística. Pela mesma razão, ele crê que a arte não deveria ser entretenimento pacificador ou pura decoração, o que não quer dizer que a arte não pode ser, ao mesmo tempo, divertida, irônica e tentadora. Peter Land aproxima o público da realidade, muitas vezes inusitada, através de suas esculturas e instalações, que têm o ser humano como figura central.

Rafael Carneiro _

Nasceu em São Paulo, em 1985, onde vive e trabalha. Estudou artes plásticas na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2006. As pinturas de Rafael Carneiro deslocam o olhar para o panorâmico e superior. Em algumas de suas obras, o artista apropria-se de imagens desgastadas de câmeras de segurança de galpões industriais e laboratórios, a fim de criar imagens que oscilam entre uma ilustração e uma imagem fotográfica. As obras aqui selecionadas provêm de imagens de câmeras de depósitos da Nasa, em Houston, onde, a cada trinta segundos, são atualizados os *frames*. São imagens que a instituição usa para divulgar o andamento de suas pesquisas.

Ralph Goings _

Ralph Goings nasceu em Corning (Califórnia, EUA), em 1928. Estudou no California College of Arts and Crafts em Oakland e diplomou-se mestre em belas-artes pelo

Sacramento State College, em 1965. Foi um dos artistas selecionados para definir o movimento fotorrealista nos anos 1960 e início dos anos 1970. Suas pinturas a óleo e aquarelas frequentemente representam instantâneos precisamente elaborados do estilo de vida da classe operária americana, que geralmente incluíam pinturas de restaurantes populares americanos, caminhonetes e naturezas-mortas de condimentos. O "sonho americano" em sua melhor versão.

Raphaella Spence _

Raphaella Spence, nascida no Reino Unido, em 1978, chegou à fama ainda jovem, começando a desenvolver o estilo que define atualmente sua obra. Spence cria pinturas de paisagens e paisagens urbanas em grandes dimensões, usando tinta a óleo. Ultimamente, abandonou as paisagens urbanas e agora se concentra em cenas naturais: florestas, árvores e estações do ano. Atualmente está baseada na Úmbria, Itália, onde vive e trabalha rodeada de impressionantes vistas panorâmicas que, sem dúvida, influenciam sua obra. A fascinação de Spence pelo hiper-realismo se origina na liberdade exalada pelo gênero; embora os parâmetros pareçam rígidos, quando se trata da precisão técnica, a maestria técnica permite flexibilidade infinita, quando se trata da execução propriamente dita.

Regina Silveira _

Nasceu em 1939, em Porto Alegre. Vive e trabalha em São Paulo. Graduada em artes plásticas pelo Instituto de Artes da UFRGS (1959), com doutorado (1984) pela Escola de Comunicações e Artes da USP. Vasta carreira como docente. A realidade é parte incisiva de sua obra, apresentada em trabalhos de luz, sombra e suas distorções a ampliar o espaço físico e a percepção do espectador com um grande toque de estranhamento, ironia e humor. Em sua carreira, trabalhou com diversos meios como gravura, pintura, desenho, instalação, vídeo e, mais recentemente, realidade virtual. Nesta mostra, ela apresenta a obra *Surveillance*, uma projeção de uma mosca varejeira vigiada, presa e perseguida por uma luz que a norteia. Sua existência é acentuada não só pelas tentativas de fuga, mas também pelo som apelativo de liberdade que emana. Intrusa, ela há de se desvencilhar por si só.

Ricardo Cinalli _

Ricardo Cinalli nasceu na Argentina. Estudou psicologia na Universidade de Rosário, tendo anteriormente estudado pintura na Academia Fornells e piano no Conservatório Chopin. Mudou-se para Londres em 1973, onde atualmente vive e trabalha. Os desenhos e pinturas em grandes dimensões de Cinalli representam a humanidade por meio de uma série de expressões; suas obras são influenciadas pela pura emoção humana e incorporam estilos contemporâneos e neoclássicos. Também é considerado um dos mais conhecidos mestres pintores de afrescos em atividade.

Richard McLean _

Richard McLean foi líder do movimento fotorrealista. Nascido em 1934, no estado de Washington (EUA), McLean obteve seu diploma de bacharel pelo California College of Arts e, posteriormente, o de mestrado em belas-artes pelo Mills College, em 1962. Tornou-se famoso por pintar cavalos e temas do oeste estadunidense em estilo fotorrealista e teve suas obras selecionadas para diversas exposições relevantes no Whitney Museum of American Art em 1970, assim como na documenta V, em Kassel (Alemanha). Pioneiro do movimento fotorrealista, McLean também lecionou na San Francisco State University por trinta anos.

Simon Hennessey _

Simon Hennessey nasceu em Birmingham (Reino Unido), em 1976. Obteve seu diploma de bacharelado em belas-artes (com honras) pelo Solihull College. Suas pinturas apresentam detalhes intricados do rosto humano. Hennessey registra e descreve mais informações que o próprio olho humano, ao aumentar seu material de referência fotográfica, a ponto de chegar ao pixelado. A série mais recente de obras de Hennessey se concentra na ideia da dualidade humana; combinando várias técnicas, procura encontrar um equilíbrio harmônico que produza algo que vai muito além daquilo que a fotografia pode oferecer ao espectador.

Sven Drühl _

Nasceu em 1968, em Nassau (Bahamas). Vive e trabalha em Berlim (Alemanha). Estudou artes plásticas e matemática em Essen. Suas obras eram relacionadas inicialmente a obras de arte de outros pintores; eram imagens sobre imagens — abstrações de segunda ordem em uma técnica especial de óleo, verniz e silicone. Nessa remixagem, ele submetia os motivos a uma reavaliação e realocação. Há quatro anos, realiza uma nova série, na qual cria uma inversão do trabalho anterior, onde assimila modelos puramente virtuais extraídos dos jogos de computador. Os jogos *blockbuster* são milhões de grandes produções comparáveis aos filmes de Hollywood. Os fundos da paisagem aí representados são calculados pelo computador. Drühl trabalha com essas chamadas texturas para criar as pinturas de laca mais realistas possíveis. O resultado são pinturas de paisagens com geleiras, montanhas ou mar tempestuoso, que não se referem mais a uma paisagem real.

The Swan Collective _

The Swan Collective foi criado por Felix Kraus. Nascido em Munique (Alemanha), em 1986, ele vive e trabalha em Berlim. Kraus estudou artemídia na Academia de Belas-Artes de Munique. The Swan Collective mistura diferentes técnicas, tais como realidade virtual, pintura, animação 3-D, literatura, impressão em relevo, fotografia e performance. Sua obra sutil e literalmente convidativa transborda a fronteira entre o real e o virtual — seja através da interlocução entre pintura e vídeo na mesma obra, criando estranhamento e expansão do campo pictórico, seja pela introdução e inserção do espectador no mundo virtual, induzido pelo próprio artista, que enfatiza o caminho e as descobertas a serem vivenciadas nesse novo contexto.

Tom Martin _

Tom Martin nasceu em Wakefield (West Yorkshire, Reino Unido), em 1986, e obteve seu diploma de bacharel em arte e desenho interdisciplinar (com honras) pela Huddersfield University. Foi durante seu período na universidade que começou a se estabelecer como artista hiper-realista. Na última década, Martin ganhou fama no cenário das artes e continua a fortalecer seu estilo exclusivo. No conjunto, a obra de Tom Martin procura entender o que é ser humano no século XXI. Explora essa ideia por meio de pinturas de natureza-morta, com objetos de consumo diário pintados em chapas de alumínio composto e, mais recentemente, por meio da escultura. _

_ AUTORES

Boris Röhrl _

Boris Röhrl trabalhou como tipógrafo e ilustrador para editoras na Alemanha Ocidental e na Áustria. Sua carreira acadêmica começou relativamente tarde com estudos de literatura alemã moderna, sociologia e história da arte. Desde 1993, integra o corpo docente da Universidade RheinMain de Ciências Aplicadas em Wiesbaden (perto de Frankfurt am Main), na Alemanha. Sua principal obra é o livro *World History of Realism in Visual Arts 1830-1990* [História mundial do realismo nas artes visuais 1830-1990], publicado em 2013.

Maggie Bollaert _

Maggie Bollaert vive e trabalha em Londres (Reino Unido). Em 2001, foi cofundadora, ao lado de Colin Pettit, da renomada Plus One Gallery, que se tornou uma das principais especialistas em hiper-realismo. Como curadora ou colaboradora junto a museus, Maggie organizou mostras excepcionais focadas nesse gênero. Ela produziu ainda vários livros sobre o hiper-realismo, incluindo *Exactitude: Hyperrealist Art Today* [Exatidão: arte hiper-realista hoje], publicado pela Thames and Hudson.

Tereza de Arruda _

Nascida em São Paulo, Tereza de Arruda é uma historiadora de arte e curadora independente que trabalha junto a instituições, museus e bienais. Estudou história da arte na Freie Universität Berlin, onde mora desde 1989. Seleção de exposições com sua curadoria: 2018 *Ilya und Emilia Kabakov, Two Times*, Kunsthalle Rostock; *José de Quadros, A Beleza do Inusitado*, Sesc Santo André; 2017 *Sigmar Polke, Die Editionen*, me collectors room Berlin; *Chiharu Shiota, Under the Skin*, Kunsthalle Rostock; 2016 *In your heart | In your city*, Køs Denmark; *Clemens Krauss, Little Emperors*, MOCA – Museu de Arte Contemporânea de Chengdu; *Kuba Libre*, Kunsthalle Rostock; 2015 *Bill Viola, Three Women*, Bienal Internacional de Curitiba; *InterAktionen Brasilien in Sacrow*, Schloss Sacrow / Potsdam; 2014 *ChinaArte Brasil*, Oca Museu da Cidade, São Paulo; *Wang Qingsong: Follow me!*, Køs Museum for Kunst, Copenhague; 2013 Bienal de Curitiba; 2012/2011 *Índia lado a lado*, CCBB Rio de Janeiro, São Paulo e Brasília; 2010 *Se não neste período de tempo – Arte Contemporânea Alemã 1989-2010*, Masp – Museu de Arte de São Paulo. Cocuradora e assessora da Bienal de Havana desde 1997. Cocuradora da Bienal Internacional de Curitiba desde 2009.

Tina Sauerländer _

A curadora Tina Sauerländer se concentra no impacto do digital e da internet em ambientes individuais e na sociedade. Ela é cofundadora do portal de exposições internacionais peer to space e da Radiance, plataforma *on-line* para arte de realidade virtual. Ela é membro do conselho da sociedade de artemídia em Berlim. [peertospace.eu / radiancevr.co / medienkunstverein.com] _

_REALITY IN ART AND ART IN REALITY

TEREZA DE ARRUDA

Reality and its representation are the starting point for ***50 Years of Realism – From Photo-Realism to Virtual Reality***, the exhibition conceived for Centro Cultural Banco do Brasil with the aim to offer the Brazilian audiences a comprehensive presentation of that which we call "reality" in various segments of contemporary art over the last fifty years. The exhibition's proposal is an entirely new one in that it deals with the phenomenon of representing reality in contemporary art from the viewpoint of photo-realism, furthering its reach in the enhanced hyperrealism, followed by the prospects of future expansion through new media through to virtual reality. These are aspects of the representation of reality conceived in the recent past through which present and future intersect in painting, sculpture, and multimedia.

Image and reality, or truth and reality, appear to be the same at first sight. Psychoanalysis makes use of this parallelism, as Richard Theisen Simanke notes in his text "Realism and Anti-Realism in the Interpretation of Freudian Metapsychology:[1] "… in psychoanalysis, while purporting to characterize scientific thought as a whole, a realistic bias emerges quite unequivocally and is even accompanied by a very clearly formulated conception of truth as correspondence." Theisen's thesis is based on *New Introductory Lectures on Psychoanalysis*, one of Freud's main published works, in which the author extols, as characteristic of psychoanalysis, the realistic trait of scientific thought as a whole, as enunciated in this passage:

> [The aim of scientific thought] is to arrive at correspondence with reality, that is to say, with what exists outside us and independently of us, and, as experience has taught us, is decisive for the fulfillment or frustration of our desires. This correspondence with the real external world, we call truth. It is the aim of scientific work, even when the practical value of that work does not interest us.[2]

1 This study was the result of Renato Mezan, Zeljko Loparic, and me attending the roundtable "Past and Future of Metapsychology," organized by the Brazilian Society for Winnicottian Psychoanalysis in September 2008. It was published as "Realismo e antirrealismo na interpretação da metapsicologia freudiana." *Nat. hum.* 11, no. 2 (2009): 97–152. Available at http://pepsic.bvsalud.org/pdf/nh/v11n2/v11n2a04.pdf, in Portuguese. Translated for this edition.

2 Sigmund Freud, "A Philosophy of Life," in *New Introductory Lectures on Psycho-Analysis*, translated by W. J. H. Sprott (London: The Hogarth Press, 1933), 52.

This realist context based on truth and the scientific thinking enunciated by Freud is in a certain sense guiding our experience and perception of reality. Precisely because of this proximity between reality and truth, a certain defamiliarization and uneasiness arise as soon as we ask what reality actually is, or how important it is for artistic representation, or why art is bound to reality, despite being so autonomous and creative. What is the sociopolitical function of realist artworks? In this case, an artwork is matter and meaning for our understanding of reality through its own representation: Reality in Art and Art in Reality.

Art must have even greater potential than psychoanalysis to create and diffuse a worldview and reality through several different tools of its own, such as creativity, freedom, investigation, critical sense, expression, and contextualization.

EARLY REALISM

The early days of realism go back to 17th-century paintings of artists such as Caravaggio or Georges de La Tour, whose oeuvres with sacred or profane motifs exude baroque dramaticity. In this period, even religious themes were represented by human figures extracted from everyday life and inattentively extolled nonexistent beauty and perfection. These live models were drawn from grotesque reality rather than being idealized, which shocked both the public and other artists in this period. By the mid-19th century, a school of realism as such had emerged, since at this time painters had become vital witnesses and interlocutors for the real world around them. Events are reported from their lived perspective or obeying the wishes of patrons who had commissioned paintings. A striking example is Eugène Delacroix's masterpiece *Liberty Leading the People* [Fig. 1], in which freedom personified as a woman is leading people to the barricades during the 1830 uprising in Paris. From the mid-19th century, allegories were replaced by real people in everyday scenes depicting the harsh conditions found in workplaces at the height of the Industrial Revolution.[3] A masterpiece in this context is *Iron Foundry* (1875) by Adolph von Menzel [Fig. 2], a German painter who spent days in this foundry making sketches and drawings based on detailed observations of precarious working conditions at the time. Mid-19th-century photography also took on the painter's role of reporting reality in all its facets. In the history of 20th-century art, therefore, realist painting made its presence felt in a singular way: having to stand up for its role and counter the rise of photography by developing its own more penetrating characteristics. This objective was achieved when painters made use of photography incorporated into their artistic process as a technical resource to capture and "freeze" a moment, a scene, and a context to be represented in painting.

[Fig. 1]

Realist painting—and its subsequent evolution along with photo-realism and hyperrealism—is fascinating because of the continuous thematization and questioning of reality. It has to be positioned and continually self-testing to the point of creating an image of itself that is evermore accurate and faithful to its context. However, reality must not be recognized objectively alone; there must be space for subjectivity too. After all, a work of art is not just a mirror image, but a mirror in which the viewer may be continuously recognized through perception rather than sight alone. There have been numerous exhibitions on the theme of realism, the most recent and complex of which was titled *Realism – The Adventure of Reality*, held in 2010.[4] Its curators, Christiane Lange and Nils Ohlsen, explain that realism is not only based on mastering a technique for representing reality with 1:1 perfection. The selection of 180 works by 120 artists, dating from the 19th century to the present day, including paintings, sculpture, photography, video, and installations, sought to show that the adventure of reality continues to be complex and intriguing without losing the force previously exemplified in exhibitions around this theme.[5] We conclude here that the process of perceiving a realistic image is renewed in step with human evolution and that of its context, being reflected in the art of its time and yet further enhanced by harnessing innovative technology resources.

[Fig. 2]

3 See Boris Röhrl's text in this catalogue.

4 "Realismus – Das Abenteuer der Wirklichkeit" was shown from January 23 to May 24, 2010, at Kunsthalle Emden, and from June 11 to September 5, 2010, at Kunsthalle der Hypo-Kulturstiftung in Munich. The exhibition was featured in a Hirmer Verlag publication.

Over the last few decades, realism's visual strategies were trivialized within the context of mass-media language. This occurred the moment its unique technique of representation was also adopted in photography, film, and video. In exhibitions such as this one, however, and the ones aforementioned, emphasis is placed on the specificity of perception in realism and its nuances of contemporary photo-realism and hyperrealism. Specialized publications such as *Realism in the Visual Arts. Europe and North America 1830 to 2000*[6] provide a comprehensive and illuminating outline of the evolution of this genre in the history of art. Its author, Boris Röhrl, contributed to this catalog with a newly written text conveying a brief historical development of realism for our readers.

HYPERREALISM AND ITS PREDECESSOR, PHOTO-REALISM

The precursor to hyperrealism was photo-realism since paintings arose from the depiction of scenes that had been photographed. Its emergence in the United States, in the 1960s and '70s—and its subsequent insinuation into art history—took the form of a riposte or countermovement to the period's abstractionism, as a necessity to rescue and hail the minutiae and beautiful aspects of everyday life—which had previously been broken down into masses and pictorial traits dominated by gestural abstraction of post-World War II art.[7]

5 Here we may mention *Realism Now*, Vassar College, 1968; *22 Realists*, Whitney Museum of American Art, 1970, as well as *Realismus und Sachlichkeit. Aspekte deutscher Kunst 1919-1930*, Staatliche Museen zu Berlin, 1974.

6 Boris Röhrl, *Realismus in der bildenden Kunst. Europa und Nordamerika 1830 bis 2000* (Berlin: Gebr. Mann Verlag, 2013).

7 Postwar art was the opposite of realism. Artists affected by a sense of loss, disgust, and generalized madness had to create a new "sanity" in the post-World War II period. They decided to distort reality to subjectively express nature and humanity, emphasizing the expression of feelings in relation to the objective description of reality. Abstract art thus has its apogee, fulfilling this function and necessity.

Louis K. Meisel started researching and presenting photo-realist works when running a gallery in 1967. A year later, he was propagating the creation of the term "photo-realism" and listing his own discoveries and accomplishments:

> On seeing work made by Richard Estes and Chuck Close in 1968, I realized it was photographic realism in both appearance and its method. I began to use the term 'photo-realism' to refer to these and similar works. In January 1970, for the first time, the word 'photo-realism' was printed in the preface to a catalog for the exhibition *22 Realists* held at the Whitney Museum. It was the first exhibition held in the 1970s, and the first time a New York museum made a serious attempt to show photo-realism. Although one-third or so of the artists shown were photo-realists, they were not explicitly listed as such, and the term was still vague or undefined. I used this term for several years and was often asked what I meant by photographic realism and photo-realism. I would answer that a photo-realist artist is one who uses a camera—instead of a sketchbook—to produce images using a squared grid or a projector on a canvas. Hence the ability to transpose an image photographically on the canvas. This early definition was somewhat vague. It might include artists who were not true photo-realists.[8]

Photo-realism and hyperrealism propagate a faithful reproduction of everyday scenes through portraits, natural landscapes, nature, and urban spaces. Hyperrealism emerged as a trend in painting of the late 1970s that was based on reality, even more faithfully than photography itself. Its followers kept an eye on this production and the provenance of the content of works:

> The motifs artists choose usually have a personal reference because they are taken from their immediate environment. Richard McLean, for example, uses images that remind him of his youth in the rural northwest of the United States. His pieces are based on modern cowboys or cowgirls standing proudly beside their horses. People in McLean's paintings usually look directly out at viewers and thus include them in scenes showing stud animals in front of horse trailers or barns.[9]

Ordinary scenes from everyday life extol the existence of the protagonists of the work in their microcosm. Expressive power is so significant that everyday life is appreciated by enriching the universe of trivially personal aspects. There we have the essence of photo-realism, which still exists to the present day, now enhanced in hyperrealism after going through various generations and surviving countless other contemporary art trends. Many of today's artists honed technique using more advanced technological resources, such as digital rather than analogical cameras, introducing and developing a major innovation, and representing elements of our time based on freshness, irony, critical sense, and vitality in works they produce without being attached to the distant past. This attempt to "freeze" the present and enjoy it eternally in its exactitude is one of the reasons for the appreciation and spread of hyperrealism, as in Clive Head's words:

> The desire to draw from the world around us and to re-create it with precision in paint is timeless. It is a passion that belongs to particular individuals who are driven to possess the world and to remove it from the chaos of its passage through time. The world is re-presented in a state of permanence through artworks that are conceived to outlive the artist. The viewer grows, changes and declines, but the art remains the same. Permanence is the condition of great art. It does not echo the flux of life but provides a stability and beauty to which we can anchor our constantly changing existence.[10]

Hyperrealist painting does not exist as the sole representative of this tendency. From the 1960s and '70s, several sculptors were drawn to a form of realism based on the faithful representation of human figures. Using traditional techniques such as modeling, molding, and painting, they recreated the body in accordance with different approaches, but with the shared aim of creating an interpretation of figurative realism in a contemporary tridimensionality—representation of current everyday-life gestures with a vitality far removed from that of the classic conventional statues found in museums and public spaces. The effort was fruitful because the volume and minute details in this sculptural work refer to the human figure very precisely.

Artists such as John DeAndrea see themselves as hybrid sculptor-painters: once a sculpture has been modeled and made, it goes through a diligent process of painting that is just as precise as making a hyperrealist painting on canvas. In their works showing classic poses, the artist reaches toward an iconography based on actuality.

8 Louis K. Meisel, *Fotorealismus. Die Malerei des Augenblicks* (Lucerne: Atlantis Verlag, 1989), 12. Translated for this edition.

9 Otto Letze and Nina S. Knoll, "Zelluloid in Öl – Pixel in Acryl. Fotorealismus in der hyperrealistischen Malerei," in *Fotorealismus – 50 Jahre hyperrealistische Malerei* (Ostfildern: Hatje Cantz, 2013), 15. On the occasion of the traveling exhibition of the same name: Kunsthalle Tübingen, 2013; Museo Thyssen-Bornemisza, in Madrid, 2013, and Birmingham Museum & Art Gallery, 2014. Translated for this edition.

10 Head, Clive *Exactitude. Hyperrealist Art Today* (London: Thames & Hudson and Plus One Publishing, 2009), 13. Edited by Maggie Bollaert, gallery director and author of this catalogue's more comprehensive article on hyperrealism.

VIRTUAL REALITY – NEW REALITY

Art being interdisciplinary and borders more malleable today, expanding reality features visitors as the protagonist of artworks and engaging with the virtual context proposed by artists. The virtual-reality revolution fundamentally alters our perception of images themselves and our relation to reality too. Virtual spaces create illusory worlds through which people can move and experience themselves. Positioned as far as possible from the outside world surrounding them, visitors are immersed in images through interactive elements and the use of additional devices to be physically involved in artworks. The enhanced quality and fidelity of the elements shown strikingly exceed all expectations for visitors, who often do not see the difference between reality and artistically or artificially devised art. Tina Sauerländer, curator and researcher on the subject, has also written a comprehensive text on the evolution of virtual reality for this publication.

In the transition between painting, sculpture, and virtual reality, we show new-media works as part of this gradual process: videos, Mixed Reality (MR), Augmented Reality (AR), and Virtual Reality (VR). Artists successfully use these devices and resources to expand the interpretation of virtual reality in the context of Gesamtkunstwerk (comprehensive artwork) from the 21st century on the way to the 22nd, while immersed in the perception of the ways in which art changes technology or technology changes art![11]

50 YEARS OF REALISM – FROM PHOTO-REALISM TO VIRTUAL REALITY

The exhibition *50 years of Realism – From Photo-Realism to Virtual Reality* begins with the first generation of artists painting photo-realism and hyperrealism, including some who showed at the historic Kassel documenta in 1972, where this trend gained great visibility in an international context for the first time. Artists from this segment include Ralph Goings, Richard McLean, John Salt, and Ben Schonzeit. We continue the exhibition with painters from various generations and countries working on contemporary tendencies of hyperrealism. Here we present works subdivided into portraiture, still lifes, landscapes, and cityscapes with Javier Banegas, Paul Cadden, Pedro Campos, Andrés Castellanos, François Chartier, Simon Hennessey, Ben Johnson, David Kessler, Richard McLean, Tom Martin, Raphaella Spence, and Craig Wylie.

This exhibition is also showing tridimensional works by hyperrealist sculptors from various generations, thus exemplifying the fact that in the sphere of sculpture too, the practice of hyperrealism continues to innovate up to the present day. These works are based on realistic representations of humans placed right beside visitors to instigate an uncomfortable dialogue between 'being' and 'appearing to be' in pieces by John DeAndrea, Peter Land, and Giovani Caramello.

We end the exhibition with multimedia works shown on video screens, spatial projections, and even the use of specialized devices such as VR headsets. In their conception and existence, the works selected here propagate similar elements and themes addressed in both the painting and sculpture sectors of this exhibition through works by Akihiko Taniguchi, Andreas Nicolas Fischer, Bianca Kennedy, Fiona Valentine Thomann, Regina Silveira, The Swan Collective, and Sven Drühl.

The ensemble shown and documented here is the result of arduous teamwork. I wish to acknowledge our collaborative partner, Centro Cultural Banco do Brasil, for supporting and boosting this initiative. Our project was made possible by the involvement and commitment of artists, as well as of artwork lenders, including collectors, institutions, and galleries. We are immensely grateful to each and every one of them.

11 Several recent contemporary art exhibitions have focused on augmenting reality through the increasingly frequent use of virtual reality resources in artistic production, namely *Schöne Neue Welten*, Zeppelin Museum Friedrichshafen (2018); *Mixed Realities. Virtuelle und reale Welten in der Kunst*, Kunstmuseum Stuttgart (2018); *IRRReal, 48 Hours Neukölln*, Kindl Brauerei Berlin (2018); *Welt ohne Aussen. Immersive Räume seit den 60er Jahren*, Martin Gropius Bau Berlin (2018); *Virtual Insanity*, Kunsthalle Mainz (2018).

_ *THE STONE BREAKERS* BY GUSTAVE COURBET – THE STARTING POINT OF DIFFERENT CONCEPTIONS OF MODERN REALISM

BORIS RÖHRL

The exhibition at the CCBB presents different variants of contemporary realism. There is no question about it that the observer will get a better comprehension of these works if they are put in relation to the theory and history of realism. This story indeed begins with the iconic *Stone Breakers* [Fig. 1] by Gustave Courbet. This painting shows an elderly man and a boy of approximately fourteen years repairing a street. The road pavement is leveled and renewed by stones knocked to pieces—a strenuous and wearisome work which had been a familiar scene in the 19th century. When this picture together with other paintings by Courbet was exhibited at the Paris Salon of 1851/52, they provoked a heated discussion immediately. Courbet's realism was heavily rejected, but some art critics approved this new conception of painting. Afterwards, this dispute on realism reached its peak in the so-called *bataille réaliste*, a discussion in the 1850s among French intellectuals and writers about the nature of realist art. This "battle of realism" is regarded as the starting point of the theory of all directions of modern realism.[1] During a relatively short period, three different definitions of realism evolved, which are still determining our comprehension of realism to the present day. These competing views can be easily explained by using the *Stone Breakers* as an example.

[Fig. 1]

The first developing line of realist theory, "realism as mimesis," interpreted Courbet's art as exclusively nature-imitating, without any message. The model is depicted as it is, without any embellishment. As a characteristic feature of this style, art critics recognized the depiction of objects in minute details. In this regard, realism stood in opposition to idealism, which had been the hitherto dominant principle in art. The French writer Théophile Gautier pointed out the difference between the two directions in this way:

> At all times, two schools of painting have existed: that of the idealists and that of the realists. The first sees in the forms of nature nothing more than the means to express the ideal, which is, so to say, beauty. This school paints according to an inner model and follows this model like a dictionary. It chooses, it adds and puts something away.... For the second school [of realists], the means becomes the goal. It is satisfied with the rigorous and indiscriminating imitation of nature. It accepts the models as they are and renders them with mighty triviality.[2]

Realism was apprehended as an art, which pinpoints things as an observer sees them.[3] According to this line of interpretation, the painting was regarded as photography, an idea that was new in the mid-19th century and was rejected by most art critics, the public, and even by the painters themselves. Indeed, the *Stone Breakers* could be understood as a thoughtless snapshot which shows two people working and nothing else. According to this view, this picture is without any content. And even when interpreted

1 The time at which this discussion was initiated is indicated differently. The first comments on realism in painting in French literature date back to the 1840s, though the peak of discussion of the *bataille réaliste* was the period between 1855 and 1857. See: Champfleury (pseudonym of J. F. Husson), *Le réalisme* (Paris, 1857); F. Desnoyers, "Du réalisme," *L'Artiste* (Paris) 16 (Dec. 9, 1855): 197–203; C. Perrier, "Du réalisme," *L'Artiste* (Paris) 16 (Oct. 14, 1855): 84–90; E. Duranty, "Réalisme" and "Esquisses de la méthode des travaux," *Réalisme* (Paris) no. 1 (Nov. 15, 1856): 1–2. Cited in: *Champfleury, Le réalisme*, ed. G. Lacambre and J. Lacambre (Paris, 1973); N. Hadjinicolaou, "L'exigence de 'réalisme' au Salon de 1831," *Histoire et critique des arts*, nos. 4–5 (1978): 21–34.

2 "La première [école des idéalistes] ne voit, dans les formes que la nature met à sa disposition, que des moyens d'exprimer l'idéal, c'est à dire le beau. Elle peint d'après un type intérieur, et ne se sert du modèle que comme d'un dictionnaire ; elle choisit, ajoute et retranche.... La seconde [école des réalistes], prenant le moyen pour le but, se contente de l'imitation rigoureuse et sans choix de la nature. Elle accepte les types comme ils sont et les rend avec une trivialité puissante." T. Gautier, in *La Presse* (Feb. 15, 1851).

3 For example, the writer Maxime Du Camp interpreted Courbet's paintings in a negative sense to be a purely mechanical and thoughtless imitation of nature and compared them with photography. M. Du Camp, *Les Beaux-Arts à l'Exposition Universelle et aux Salons de 1863, 1864, 1865, 1866 & 1867* (Paris, 1867), 219–220.

in this way, the picture's revolutionary, innovative power is hardly comprehensible for today's observer: Nineteenth-century painting was centered on the depiction of beautiful things and human beings, and the composition was carefully arranged and trimmed to the ideal of beauty. In contrast to this, the motives of the realist painters were thought to be chosen unconsciously and seemed to show a detail of reality selected incidentally.

In contrast to this first theory, in the second line of interpretation, realism was understood as the depiction of modern life, as the customs and morals of industrial society. The view that realism would be the "art of the industrial epoch" was widespread. Champfleury, one of Courbet's closest friends and a staunch champion of realism, propagated this opinion in many of his critics on contemporary painting.[4] Edmond Duranty, the young theoretician of realism, summarized this view with few words very clearly:

> Realism amounts to the same thing as the exact, complete, honest reproduction of the social environment during the epoch in which one lives, because such an orientation is justified through reason, the demands of the intellect, and the interests of the general public....[5]

The call for an exact reproduction of the social environment had been a new consideration in theoretical discussions on art. In this respect, the influence of positivism is perceptible, a direction of 19th-century science which focused on the mathematically determined analysis of all aspects of human life. According to this view, the *Stone Breakers* were regarded as a sort of modern genre painting showing an ordinary scene without any commentary. The depiction of the hardships of labor without any signs of sympathy—today we would call this a "cold view"—caused considerable confusion since the observers of this epoch expected signs of suffering and compassion when a motive like that was depicted in fine arts. Yet, nothing like this is visible: The faces of the workers are hidden, and their emotional state is not perceptible. In this case, the *Stone Breakers* represent the same evolutionary state as realism in the late-1850s literature. One could draw a comparison with *Madame Bovary* by Gustave Flaubert. Here, too, the message is of ambiguous nature and open to many different interpretations. The author draws the emotions and actions of the protagonists of this novel with a certain coldness. Their inner life is presented on a dissecting table, so to speak. We can observe the same technique of emotionless depiction in Courbet's realism.

Thus, whereas in the first theory, realism is understood as a purely nature-imitating art with anti-idealistic character, in the second theory, it is perceived as a modern variant of genre painting; these two positions are in stark contrast to the third theory in which realism is defined as criticism. However, if realism is defined like this, it is not bound on a particular style and not even on representational art. Here, it is defined in a strictly generic sense. That means that the picture's content determines its affiliation to critical or social realism. The style of the work of art is of no importance.

Probably, the *Stone Breakers* were conceived as a picture of social charge. In the year 1850, when the picture was first exhibited in Dijon, Max Buchon, another close friend of Courbet, published a newspaper article in which the *Stone Breakers* were interpreted as a depiction of the hardship and hopelessness of workers' life.[6] Max Buchon, who was a socialist, firmly held this view on realism as *art critique* also during his time in exile.[7] The same stance took the politician and philosopher Pierre-Joseph Proudhon. In his book *Du principe de l'art* (1865), he developed a complex theory of art in which realism plays the main role.[8] Proudhon stood distant from contemporary bourgeois art; according to his opinion, art should have a social function in society, at the same time the artist should have full freedom of artistic expression and the possibility of self-actualization. He stressed the idea that art should evoke sentiments, a swinging of the soul. Of course, Proudhon rejected the *l'art-pour-l'art* principle vehemently; on the contrary, he believed *art critique* would be the principle of the future. French realism of the 1850s, especially Courbet's painting, was recognized by him as a primary stage of future's social art. Therefore, he unified the abstract conception of *art critique* with the movement of *réalisme*.

During the French discussion on realism in the mid-19th century, there already appeared three extremely different theories about realism. All these three standpoints stood in total contradiction to each other. Corresponding to the first stance, realism was defined as a sort of painting

4 See the critics written by Champfleury in the collection of his writings compiled by G. and J. Lacambre in *Le réalisme*.

5 "Le Réalisme conclut à la reproduction exacte, complète, sincère, du milieu social, de l'époque où l'on vit, parce qu'une telle direction d'études est justifiée par la raison, les besoins de l'intelligence et l'intérêt du public...." E. Duranty, in *Réalisme* (Paris), no. 1 (Nov. 15, 1856): 2.

6 M. Buchon, "Annonce," in *Le Peuple. Journal de la révolution sociale* (Jun. 7, 1850). See interpretation and reprint of this newspaper article in: T. J. Clark, "A Bourgeois Dance of Death. Max Buchon on Courbet [part 1]," in *The Burlington Magazine*, no. 61 (1969), 208ff.

7 M. Buchon, ed., *Le réalisme. Discussions esthétiques* (Neuchâtel, 1856).

8 P.-J. Proudhon, *Du principe de l'art et de sa destination sociale* (Paris, 1865).

similar to photography, whereas in the second stance, realism was seen as a method for the depiction of the modern life and environment, and in the third theory, realism was defined as *art critique*.

Without any doubt, these three lines of evolution still exist. Critical realism has found in *Guernica* (1937) by Picasso an everlasting expression. Especially in Brazil, this movement was very strong, for example, with Candido Portinari, the early works by Sebastião Salgado, and 21st-century Brazilian documentary photography. In this respect, Brazilian art evolved all varieties of social realism, which range from graphic art and satirical illustration to painting, film, and photography.

Another starting point of modern realism is the 1970s US photo-realism, which got worldwide attention.[9] Theoreticians of modern art stressed the idea that this style represents something new.[10] They brought forward the argument that photo-realism has one of its roots in pop art. This 1960s style did not reproduce the everyday world but visualized an artificial picture of reality propagated by modern mass media (for example, the language of signs and advertisement). In its best works, the pop art presented this material with a slightly ironical tone. The notion that photo-realism has one of its roots in pop art is undoubtedly right. Already Lawrence Alloway has pointed out that photo-realism transforms an artificial picture of reality, that of photography, in the medium of painting. It shows not the directly perceptible reality, but the simulation of reality. Accordingly, the theme of photo-realism is not reality, but the reproduction of reality in modern media.[11]

One of the first curators of an exhibition with pictures later categorized as photo-realism was Linda Nochlin, who organized the show *Realism Now*, in 1968.[12] Her essential thoughts on realism are exposed in her essay "The Realist Criminal and the Abstract Law" (1973).[13] On the one hand, she saw modern realism related to contemporary modernism, especially to the flatness of space of abstract painting; on the other hand, she saw photo-realist painting connected with 19th-century French art theory, especially with the definition of realism developed by Edmond Duranty. Hence, she interpreted the 1970s US photo-realism as a depiction of modern life from a neutral point of view. In contrast to her line of reasoning, later art theoreticians have suggested that US photo-realism represents a sugar-coated and idealized image of reality, which would whitewash the dark sides of American life.

If one compares *Black Ford* by Ralph Goings with older realist styles before the 1960s, there seems to be no relationship between the "old" and the "new" realism, first of all. The image represents a typical motive of US photo-realism: brightly shiny cars on a parking lot before a supermarket. Everything seems to be clean and tidy. The scene suggests a pleasant impression. A modern idyll. Admittedly, there is an idealizing tendency, but the motive could exist in the countryside or a suburban area. It mirrors the reality of the American middle class, and therefore it represents a real existing fragment of reality.

At first glance, *No Parking* by John Salt seems to show a similar motive. An American road cruiser—the symbol of American prosperity—is situated on a wide asphalted area, though the environment is wholly changed: the scenery is run down. Graffiti is sprayed over the writing "No Parking," the tar of the parking lot brittles, on its margins, weed is growing. The surroundings make a similar bedraggled impression: old tenements with iron fire ladders. The scene is shown in bright sunlight, but this light intensifies the feeling of desolation. Sun is shining on an endless sea of houses of an inner-city district whose inhabitants have withdrawn inside the buildings. Even the title, *No Parking*, suggests that social rules are suspended in this urban district.

There is no "reality" shared as experience by all people. If a considerable mass of individuals agrees about a particular visual conception of the world, we can call this certainly "reality," however, we have to take into consideration that there are other individuals whose life experience is different and who do not agree with the "reality" of others and therefore interpret the visual world in another way. Nevertheless, everybody would agree that the paintings by Goings and Salt show an extract of reality. Especially the paintings by Salt testify that US hyperrealism evolved towards depicting all facets of American life, a tendency which is quite surprising because, during the late 20th century, hyperrealism was more or less restricted to draw a pleasant vision of modern life. Plainly, pictures like *No Parking* do not express social criticism, but there is a particular atmosphere and ambiguity which allows various interpretations.

Hyperrealism of our time surely in some of its works stands in the developing line, which originates in the French debate on 1850s realism. Due to changes in the art market and due to other reasons, only few traces of critical realism are perceptible in fine arts, but the other two directions—realism as a photo-like depiction of the world and realism as a representation of modern society and environment—are still existing. ▬

9 Sometimes the term *hyperrealism* is used synonymously with *photo-realism*, but some art historians understand *hyperrealism* as a general term that includes painting (photo-realism) and sculpture (so-called "verist sculpture"). There still are a lot of expressions for it. For instance, in the 1970s, the expressions "New Realism" and "Superrealism" were used as synonyms for photo-realism, however, the ambiguous expression "New Realism" could also include works based on traditional painting techniques executed with the help of photographs.

10 W. C. Seitz, "The Real and the Artificial: Painting the New Environment," in *Art in America* 60, no. 6 (Nov.–Dec. 1972): 58–72; L. Chase, *Hyperrealism* (New York, 1975); G. Battcock, ed., *Super Realism. A Critical Anthology* (New York, 1975); C. Lindey, *Superrealist Painting and Sculpture* (New York, 1980).

11 L. Alloway, "Notes on Realism," in *Arts Magazine* 44, no. 6 (April 1970): 26–29.

12 L. Nochlin, *Realism Now* (Poughkeepsie: Vassar College Art Gallery, 1968). Exhibition catalog.

13 L. Nochlin, "The Realist Criminal and the Abstract Law," in *Art in America* 61, no. 5 (Sept.–Oct. 1973): 54-61; and no. 6 (Nov.–Dec. 1973): 97–103.

_HYPERREALISM TODAY

MAGGIE BOLLAERT

The aim of *50 Years of Realism – From Photo-Realism to Virtual Reality* is to present to the Brazilian audience a rich exhibition of a few well-established contemporary hyperrealist artists working today, some of whom are showing their work in Brazil for the first time. The show includes works by some of the most renowned artists in the field such as Pedro Campos, Paul Cadden, Craig Wylie, and Ben Johnson to name a few. This exhibition also includes works by some of the pioneers of the photo-realist movement of the 1960s and '70s such as Ralph Goings, John Salt, Ben Schonzeit, and Richard McLean.

The exhibition offers a fine compendium of the themes and techniques that give hyperrealism its character. The hyperrealist artist brought about the return of craftsmanship and draftsmanship to contemporary art, which can be seen prominently in these technically astounding works. Grounded in paint rather than theory, these paintings speak for themselves.

Hyperrealism is a distinctly modern movement with obvious antecedents in photo-realism, along with pop art and precisionism. Photo-realism was the total rendition and recreation of its subject, taking realism to its literal conclusion. Hyperrealism, by contrast, uses the original photograph as a starting point rather than the end goal.

Hyperrealism focuses on the visual reality and beyond, standing as a strong alternative to the conceptual art which has been so dominant within contemporary art practice; it satisfies the visual needs of the viewer. Artists of this genre examine and respond to reality in a very specific way, acknowledging the camera as a tool, and answering to the possibilities it offers to capture a moment in time and the magic of that instance. The attention to detail, immense precision, and amount of skill that goes into these works of art are reflected through the monumentality and diverse subject matter present in the paintings. At times, it can prove almost beyond visual ability.

Broadly speaking, in the hyperrealist movement, there are three distinct categories within which its practitioners work: Landscape/Urban Landscape, Still Life, and Portrait/Human Figure. Each artist's way of arriving at a painting's starting point is as unique as the painting itself. This disparate group of artists brings diverse and interesting subject matter to the movement, ranging from Pedro Campos' monumental tins of Coca-Cola to Ricardo Cinalli's exploration of human suffering. John Salt's photo-realistic depiction of a vintage and decaying American urban landscape shows the viewer the other side of the 'American Dream'.

As we live in a world in which everything around us is evolving, we are in a constant state of change, and art is no exception. Since the ancient Greeks, intense realism has been an aspiration of Western art and hyperrealism is a modern response to these figurative traditions.

The hyperrealists of today are documenting this almost-daily evolution within our society through the artworks they create. One clear example within this exhibition is Tom Martin's portrayal of the economic breakdown within our modern world. The way we communicate is inextricably linked with the photograph, the reproduced image, and the moving picture, and our personal and cultural sensibility is defined by the way we interact with these images. Therefore, it is no surprise that as human beings we can react, assimilate, and appreciate hyperrealist art.

Hyperrealism hasn't had a smooth ride within the art world. For many years amongst the art elite, less directly visual art movements such as conceptualism and minimalism have been preferred for their theoretical concepts rather than their physical artistry, but as everything evolves, hyperrealism has finally earned its place and is now being valued as an established movement. It is appreciated for the way in which it acknowledges the visual world that we live in and celebrates the overlooked and intricate details visible in the everyday; the genre itself has progressed leaps and bounds due to technological advancements and a desire for perfectionism.

Hyperrealism is defined as a figurative art form of superlative precision and exceptional clarity. It is the most direct visual expression of art omitting the literal understanding of both abstract and conceptual ideologies; it focuses on the outstanding skill of creating such

a heightened replication and intense realism which is almost unbelievable. It has proved to be an optimistic art that asserts humanity's ability to create beautiful compositions and invent wonderful visions. In short, this is an art form of commitment, passion, and self-expression.

The end of the 19th century saw the birth of photography and the effect it had on the painter, whose skills became redundant; in a time when the main purpose of art was to document life, this opened new opportunities for artists as they became free to pursue other possibilities. Photography was utilised to achieve an accurate recording of reality but wasn't acknowledged as an actual art form until the late 1960s in America.

The initial genre to directly employ the use of photography through commercial advertisements and packaging was pop art, followed closely by the photo-realist artists which concentrated on the characteristics of the photograph in their paintings with a visually direct approach and which used the photograph as the only reference point and replicated it to the point of an exact simulacrum of the photo including any photographic effects and defects.

The (predominantly) American photo-realists brought about the return of craftsmanship to contemporary art in the 1960s, which is undeniably apparent in the technically outstanding works. The discipline lays within the paint and technical skill rather than theoretical practice, allowing these paintings to speak for themselves whilst portraying the complex diversities in American society. Some even see the rich visual content and almost excessive information present in photo-realism as a reaction to the minimalist movement (including artists such as Sol LeWitt, Agnes Martin, and Frank Stella) which catalysed the beginning of hyperrealism.

The term hyperrealism appeared in the early 1970s to describe a resurgence of particularly high-fidelity realism in painting and sculptures, an exactitude which is explained with clarity in *Exactitude: Hyperrealist Art Today*, by Maggie Bollaert (Thames and Hudson). It was a developed idea stemming from the likes of photo-realism and pop art but without the confines of both movements.

Hyperrealism, coloured by a European sensibility and depth of art history, has different qualities to much that has been made in America. The scene has become more diverse in both where it is exhibited and in style, and its increased visibility within the art market is proving to be influential on younger artists. There is an international dialogue and followers of leading artists, all of which adds to the momentum, and the notion of a movement.

The movement attempts a realism beyond that of the source: more vivid, more emotive, sharper, brighter. It is selective when it comes to the characteristics of the source photographs, and more responsive, more personal, more flexible than photo-realism. The artists in this movement are not afraid to portray more picturesque compositions, whereas photo-realists depict a more unequivocal rendition of the photograph.

Although the camera undoubtedly aids hyperrealism, these artists push the boundaries: it is just another tool as is a brush or an easel. The development in digital technology allows them to not only document minute details but also to manipulate the image using computer programs such as Photoshop creating artworks which appear more real than the real thing once painted on their canvases.

If we take the three main areas within the genre, it is clear to see that they are all acutely defined by different characteristics. Monumentality plays a significant role in the execution of still-life paintings. This is apparent in Pedro Campos' *A Hot Day*, and *Black and Blueberries* by Ben Schonzeit, for example. The artists working within this field often favour a combination of both monumental scale and extreme close-ups which delivers a surrealist feel to the final composition.

Another characteristic visible within the Landscape and Urban Landscape paintings is the use of reflection, where we are presented with two images; one real and the other reflected on a variety of surfaces such as water, glass, and chrome. Sometimes two or three depictions are present in just one painting. David Kessler's waterscape painting *Evening Balance* portrays these qualities as the reed's reflection on the water surface.

Portraits have dramatically developed over the years, as the portrait artists of today are using their paintings not only to focus on their subject but depicting social themes as well. *Reflections on Having Left a Place* by Paul Cadden, is a perfect example of this contemporary condition.

A technique which runs through the three categories is that there are no brush marks or textures present within these paintings as the hyperrealists often see this as a way of covering imperfections. Tom Martin's *Collateral* shows us the extremity of this characteristic through his impeccable finish.

I hope this exhibition has brought you as much joy as it has for me being the adviser to it. This is an art form that has been widely overlooked within the art world, although present through the ages; it is finally being acknowledged by museums, art critics, and collectors worldwide. It is the most relevant art movement in Western societies as it depicts our everyday lives and touches on subjects I believe we can all relate to. The everlasting presence and evolution of hyperrealism is secured for as long as the human race exists. ▬

Plus One Gallery, London

_FROM POMPEII TO *NAUSEA* – HISTORY OF VIRTUAL REALITY IN VISUAL ARTS

TINA SAUERLÄNDER

The chambers inside Egyptian pyramids, the frescoes of ancient Pompeii or Florentine Renaissance, and walkable panoramas have one thing in common: they are all considered immersive experiences. These are places in which the observers are supposed to immerge (from the Latin word *immergere*—to dip, plunge, sink) into the visual world that surrounds them. Something similar occurs with over-dimensioned screens, which provide observers with an immersive experience once they come close enough for the screen to occupy their field of view. The line between just viewing an image and the illusion of being immerged in another world is fluid. Other illusionistic factors also shape immersive experiences: the central perspective, *trompe l'oeil*, stereoscopic effects, or moving images help create a quite realistic virtual experience. With the advancement of virtual-reality technologies in the 20th and mainly in the 21st centuries, the immersive experience reaches a new level. A head-mounted display (HMD) is the interface between the real and virtual world that the observers have right in front of their eyes. The physical space between the person's body and the virtual visual space does no longer exist. Digital achievements, such as lifelike computer-generated images (CGI), high screen resolution, motion tracking, and particularly interaction opportunities enrich immersive experiences in the digital era.

Virtual Reality (VR) has improved since the 1950s. Morton Heilig patented his invention, the Telesphere Mask, in 1960. It was the first ever head-mounted display and by means of two video screens it provided stereoscopic moving images. In 1968, Ivan Sutherland and Bob Sproull created the first virtual-reality/augmented-reality head-mounted display, the so-called Sword of Damocles, that was connected directly to a computer. In the 1980s, through his company VPL Research, Jason Lanier further developed HMD gear, including the EyePhone (1987) and the DataGlove for control in the VR room, which were used by artists for their works. Nicole Stenger used the DataGlove to create her virtual-reality movie *Angels* (1989); Monika Fleischmann and Wolfgang Strauss used both devices for their virtual-reality installation *Home of the Brain* (1992). Other virtual-reality works were created: *Five into One (The World Unframed)* by Matt Mullican (1991), *Perceptual Arena* by Ulrike Gabriel and Bob O'Kane (1994), and *Osmose* (1995) and *Ephémère* (1998) by Canadian artist Charlotte Davies.

In the 1980s and early '90s, VR technology remained largely inaccessible to the mass market. Home computers were still not that common and did not have the required capacity. Even products of the game industry, such as Nintendo's Virtual Boy (1995), were still not ready for mass consumption. Virtual reality was still a very expensive and embryonic niche product. In this digital, globally connected age, conditions have changed. By now, digital technologies have made their way into our daily lives. Headsets and controllers have become more user-friendly and applications to program VR experiences are now more accessible. VR technologies have established themselves thanks to higher image resolution, more powerful computers, and a wider visual field. In art, virtual reality has no longer been a niche medium reserved to computer-savvy programmers.

Since the official market launch in 2016 of Oculus Rift and HTC Vive, many artists have discovered this medium for their work. In a few years, a large variety of VR works of art were produced. Known artists, such as Paul McCarthy, Olafur Eliasson, and Marina Abramović, as well as a younger generation of renowned artists, including Rachel Rossin, Jon Rafman, and Tian Xiaolei, work with the medium. A growing number of artists of different areas use this medium, which is rarely taught—at least in Germany—at art academies. The artist duo Banz & Bowinkel originally studied painting, as did Felix Kraus (The Swan Collective), who now stages his paintings in the virtual room. In her animation *VR All in This Together* (2018), the artist Bianca Kennedy transfers her drawings with animated movements to the virtual room. Fiona Valentine Thomann creates virtual sculptures in virtual and augmented reality.

VR art is closely connected to interactive installation art. Both integrate new technologies into the artistic field and include the observers by allowing them to interact with a virtual world over interfaces. The observers of a work of art act as its users. These installations were also called virtual reality since the observers also interact with a virtual world, which they perceive over a large-screen projection in the room but not over an HMD. These include the interactive panoramic installations *Landscape One* (Luc Courchesne, 1997), *The Legible City* (Jeffrey Shaw, 1989), *TransPlant* (Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, 1995), *Beyond Manzanar* (Tamiko Thiel and Zara Houshmand, 2000), and *Big Browser 3D* (Akihiko Taniguchi, 2016). In the 1990s, some artists had the opportunity to work with CAVE (Cave Automatic Virtual Environment) at the Ars Electronica Center, in the Austrian city of Linz, at the ZKM (Center for

Art and Media) of Karlsruhe, or at the University of Illinois. The outside walls of the cube measuring 3 x 3 x 3 meters were used as projection screens, enabling one or more observers to be in a virtual world at the same time. The 3-D effect was obtained with shutter glasses. *Crayoland* (David Pape, 1995) and *Configuring the Cave* (Jeffrey Shaw, 1996) are examples of artistic CAVE installations. In 1999, Peter Kogler expanded the wall installation made with the silk-screen-printing technique, which he had created for the DOCUMENTA IX (1992), in the CAVE of Linz. In the CAVE display, the observers remain connected to the real space; with the HMD, on the other hand, they are entirely surrounded by the virtual world. As in reality, here, too, the observers measure proportions based on their physical presence and can decide where to look in a 360-degree panoramic view. This illusion of free will adds to the impression of a real experience. Contrary to what happens in reality, there are no physical conditions, such as gravity. It is possible to create realistic images with the help of CGI. Virtuality and reality merge into virtual reality.

Besides creating immersive experiences, VR technology also offers many applications in almost all areas of our private and professional life. With the help of an HMD and a controller, users can watch movies, play games, virtually beam themselves to the Caribbean, or go to a concert or an exhibition with friends from different locations. Virtual rooms and exhibitions of VR works of art have been created, such as the Digital Museum of Digital Art, conceived by Alfredo Salazar-Caro and William Robertson (2015); *NAUSEA*, the virtual-reality exhibition for the HTC Vive curated by Philip Hausmeier (2016); or the digital annex to the NRW-Forum Düsseldorf (2017), by Manuel Rossner. Virtual reality grants access to art without a visit to a museum or art gallery.

In the future, VR technology may and certainly will affect many spheres of life. One single device allows us to have different experiences, blurring the line that separates them. It is particularly important to differentiate between artistic VR experiences and computer games. For decades, controllers for the digital world have been used almost exclusively in computer games with consoles, such as PlayStation (Sony), Xbox (Microsoft), NES or GameBoy (both from Nintendo). The general impression is that these control devices are closely connected with the games' world, although they now have many other applications. Many VR artists still program their work with Unity, a software largely used in the game industry, although there are much more user-friendly VR creation programs on the market, such as Tilt Brush, Oculus Medium, and Masterpiece VR.

It is therefore important to differentiate and define VR art. The purpose of VR experiences is not to accumulate points, defeat enemies, or to reach the next level, but rather to make a critical analysis and reflection of society and its living conditions or of the medium itself, as it happens with other artistic media as well. The artistic expression is the conceptual foundation for the detailed content-related and visual implementation. However, there are artistic VR experiences which integrate structures and contents of computer games in order to question them. This is the case in *Miyö's War Room* (Miyö Van Stenis, 2016) or *Project H.E.A.R.T.* (Erin Gee & Alex M. Lee, 2017). In September 2017, radiancevr.co is launched so VR art would have its own space and be established as a form of art. The continuously growing online platform now has approximately eighty VR works, which are representative of the current VR art scene.

What makes virtual reality so attractive? For artists, the challenge resides in creating not a static object or film that presets a sequence and the field of view, but a world, in which the observers or users take center stage. Their actions help shape the final picture, which only becomes complete in the eyes of the observers. Not only do the users have the possibility to interact but they also are placed in a world that could not exist in reality with its physical laws. Each observer gains individual access to the work of art and has a unique auratic experience.

BIO GRA PHIES

ARTISTS

Akihiko Taniguchi

Born in Tokyo (Japan) in 1983. Lives and works in Japan. Akihiko studied media art (bachelor's and master's degrees) at Tama Art University in Tokyo. He is currently teaching at this university and Musashino Art University (MAU). His production includes installations, performances, and videos made with the aid of software as well as devices he himself builds. The artist develops detailed 3-D models of everyday spaces (landscapes and urban places) for insertion in the virtual reality he investigates with his work. In this reality, he appears as the main protagonist on a journey or flight to the realm he conceived.

Andrés Castellanos

Andrés Castellanos was born in 1956 in Madrid, Spain, where he continues to live and work today. He studied at the University of Fine Arts in Madrid and graduated with a doctorate in fine arts. Over the last thirty years, Castellanos has developed his technique and naturally progressed into hyperrealism. His landscape paintings are made using a combination of paint and airbrush, and his main subjects are cities, such as Zurich and New York, often including iconic architecture, people, and trees. Castellanos' use of ambient light and exquisite reflections in water set the mood of his paintings, which invite the viewer to look further.

Andreas Nicolas Fischer

Born in Munich (Germany) in 1982. Lives and works in Berlin. Fischer trained under Joachim Sauter and Jussi Ängeslevä at the Berlin University of the Arts. Working with sculpture, installations, and software, he creates graphic and spatial compositions through the physical manifestation of generative systems digital processes and data. His works combine real and virtual while many of his abstract pieces are created with software designed to visualize different bits of data configured by a specific rule. On that basis, he establishes pathways he has treaded through fictitious vegetation oscillating between real and virtual. As founder of the art-technology hybrid STUDIO A N F, he has been transforming and visualizing digital processes since 2008, trusting that the use of semiautonomous software agents merging virtual and physical reality will shape the future.

Antonis Titakis

Antonis Titakis grew up on the beautiful Greek island of Crete, surrounded by water throughout his childhood; he has a great connection to the ocean. After graduating with a fine arts degree and a master's degree in visual arts, he began to gain recognition for his paintings. Titakis has dedicated his craft to the representation and recreation of crashing waves, although his paintings primarily focus on human visual perception and how, through the discerned visual situations, the perception of realism comes to light.

Ben Johnson

London-based artist Ben Johnson, who was born in Wales, in 1946, studied at the Royal College of Art, where he graduated with a master's degree. Johnson is best known for his paintings based on architectural spaces and his large-scale intricately detailed cityscape paintings devoid of human presence. He has been focusing on this subject matter for over forty years. His process is painstaking and elaborate, and he often takes up to eighteen months or more to complete a single work. Johnson has undertaken commissions from a variety of high-profile institutes and prestigious organisations.

Ben Schonzeit

As a pioneer of the photo-realist movement, Schonzeit helped to develop the movement and championed the essence of the 'American Dream'. Since the 1970s, the Brooklyn-born artist has used his unique style to portray his subject matter to distinguish himself from other photo-realists, always being a cut above the rest. His technical skills result in an unrivalled perfection seen in his paintings, which are often monumental and brightly coloured arrays of fruits, vegetables, and flowers.

Bianca Kennedy

Born in Leipzig (Germany) in 1989. Lives and works in Berlin. After attending the Academy of Fine Arts in Munich and the School of Fine Arts in Athens, she has been on artistic residence programs in the United States, Spain, Greece, and Japan. Kennedy works with animations, drawings, videos, and site-specific works. Over the last two years, she has developed a series in which the main figure is immersed in a bathtub, as in a process of returning to the maternal uterus. This idea has lingered on and driven her to produce a series of 170 drawings as a starting point for a virtual reality to be experienced and shared with exhibition viewers.

Craig Wylie _

Craig Wylie was born in Zimbabwe, in 1973. He received a BFA (with Distinction) degree in 1997 from Rhodes University, Grahamstown, South Africa. In 1998, Wylie moved to the UK where he lives and works today. He is known for the startling presence and psychological depth of his portrait paintings and is a recipient of the first prize in the prestigious BP Portrait Award, 2008. Wylie's work is essentially an attempt to deal with the broad aspects of human experience within the condensed parameters of portraiture.

David T. Kessler _

Born in Teaneck, New Jersey, USA, Kessler has been creating unique hyperrealistic airbrushed works on aluminium for over thirty years. He received his BFA from Arizona State University in 1972 and his MFA from San Francisco Art Institute in 1975. Kessler is renowned for his extraordinary waterscape paintings through which he has created a unique technique that holds the viewer's attention by accentuating the paradox of the flat painted surface with the visual illusion of depth and space assisted by the aluminium panels he works on.

Fábio Magalhães _

Born in Tanque Novo (Bahia, Brazil) in 1982. Lives and works in Salvador, Bahia. Magalhães' artistic production is focused on painting developed from planned photographic events. His pieces are charged with a disturbing and disconcerting tone. His painting may prompt fascination or rejection, but never indifference. It arises from a process of conception and actualization that involves scenography, performance, and photography until reaching the end product: hyperreal painting. It assaults and provokes the viewer's unconscious and psyche as a single work blends traditional genres such as portraiture, still life, and landscape. His representation of the human body, its colors and fragments, conveys a certain amount of distress. Magalhães sees these works as setting boundaries between psychic conditions and the imaginary. Here, representation brazenly breaks through the dividing line between photography and painting.

Fiona Valentine Thomann _

Born in France in 1987. Lives and works in Colmar (France) and Berlin (Germany). She trained at Kuvat Fine Arts Academy in Helsinki (Finland) and earned a teaching degree and a master's at École Nationale Supérieure des Beaux-Arts in Lyon (France). Her *TRACKER* series enables different dimensions and views to be experienced using Augmented-Reality 3-D models. The artist develops shapes for these models by drawing freely in digital space and representing an idea, a gesture, a choreography, or a sculpture, thus examining different relations of art with space and time. The viewing public, therefore, becomes a central component for her work in that they use an app to explore 3-D models along a given path.

François Chartier _

Born and raised in Montreal, Canada, François Chartier has always been interested in the visual arts and for twenty-five years he worked as an art director and illustrator in the publishing and advertising industry before focusing full time on his large-scale, still-life oil paintings. Chartier spends around three to four months on each painting he creates, through layering his mediums (oil and acrylic) and experimenting with various tools. The illusion of depth and sense of presence go far beyond what is found in any photographic image.

Giovani Caramello _

Born in 1990 in Santo André (Brazil), where he lives. A self-taught artist, Caramello started his career by 3-D modeling and took up sculpture as a way of perfecting this medium, and thus took an interest in realism. He is the only Brazilian artist to produce hyperrealist sculpture. His work addresses issues related to time and its ephemerality, while suggesting a reflection on the concept that everything will one day be over or transformed, whether it be a feeling, an experience, a phase, or life itself. He invites viewers to think about impermanence and enter into a process of deceleration, emphasized particularly in a piece created for this exhibition, featuring a Butoh dancer. His works are definitely autobiographical.

Hildebrando de Castro _

Born in Olinda (Brazil) in 1957. After residing in Rio de Janeiro for many years, he currently lives and works in São Paulo. As a self-taught artist, Castro produced his first work in the late 1970s. His first solo exhibition was held at Rio de Janeiro's Museu Nacional de Belas-Artes in 1980. During his career, the artist has adopted different media and narratives that he renders with crayons, dry pastels, and oil paint in figurative drawings, ordinary or eccentric human figures, indefinite landscapes, and blurred faces. His most recent work was started in 2010. Since then, he has been producing geometric representations inspired by the façades of modernist buildings, rich in details and technical precision. In his pictorial representations, photography is both instrument and material for observation and transfer from real to hyperreal.

Javier Banegas _

Javier Banegas was born in Madrid, Spain, in 1974. After obtaining his fine arts degree in 1998, Banegas won the Penagos Drawing Award which kick-started his career and popularity. Banegas produces brightly coloured close-up still-life depictions of objects that have been altered by the presence of humans, usually objects found in his studio, such as pencil shavings and paint pots. The essence of human interaction denotes a sense of the 'passing of time' whereas the monumentality of his large-scale paintings allows the viewer to appreciate the inner beauty and meaning of the mundane.

John DeAndrea _

Born in 1941 in Denver (Colorado, USA), where he lives and works. After attending the University of Colorado (1961–1965), DeAndrea painted abstract figures in his early career while developing techniques he used to make hyperrealistic sculptures. He was a pioneer of hyperrealist sculpture with his strikingly realistic human figures stripped of any pretense or superfluous ornamentation, drawn from his own private universe. His intention when featuring human beings in simple manner and for the most part naked was to represent everyone's intensity and uniqueness. He makes use of plastic, polyester, fiber, glass, and natural hair with a true-to-nature precision degree.

John Salt _

John Salt was born in 1937. He attended Birmingham School of Art from 1952 to 1958, and in 1966 he moved to the USA where he obtained his master's degree in fine arts. After witnessing both sides of the 'American Dream', the big-city lifestyle, Fifth Avenue against the poverty-stricken rural life, Salt decided to portray just one side of the coin. His paintings focused on images of abandoned cars and dilapidated trailers, often depicted in a suburban or semi-rural American landscape, with the banality and dishevelment of the subject matter contrasting with the immaculate and meticulous nature of the work's execution. John Salt soon became one of the pioneers of the photo-realist movement.

Paul Cadden _

Born in Glasgow, Scotland, Paul Cadden studied animation and illustration at James Watt College in Birmingham. Cadden is renowned for his incredibly intricate and highly accurate pencil drawings of urban landscapes featuring people. His artistic practice approaches portraiture in a holistic, 'social' fashion, capturing not just individuals but the culture and feel of their place and time. He maintains that for him hyperrealism is about more than representing reality in a new medium. It is, instead, about creating the illusion of a new reality—one that merges a believable, lifelike appearance with emotional, social, cultural, and political themes.

Pedro Campos _

Pedro Campos was born in Spain in 1966. He originally trained as a restorer, after graduating from the Official School of Conservation and Restoration of Works of Art in Madrid. His works are representations of everyday items; drink cans, marbles, fruit glistening in plastic packaging, rendered in monumental sizes. The sheer scale and crystalline sharpness of Campos' works can't help but transfix the viewer. His paintings are suffused with an inner glow and dynamism that belie his subject matter's superficiality. Campos' work brings the mundane to its apotheosis, realised with a style that only a master can achieve.

Peter Land _

Born in Aarhus (Denmark) in 1966. Lives in Malmö (Sweden). Peter Land is a performer, draftsman, painter, and sculptor. His work features humorous and burlesque ways of exploring human behavioral patterns with which viewers may identify. In particular, he is the sole actor in bizarre representations. His aim is to actively encourage spectators to take a stand in relation to his work or performance. By the same token, he believes that art should not be reassuring entertainment or sheer decoration, which does not preclude it from being at the same time fun, ironic, and enticing. Through his sculptures and installations for which the human being is the central figure, Peter Land takes viewers closer to reality, often an entirely new one.

Rafael Carneiro _

Born in São Paulo (Brazil) in 1985, where he lives and works. Studied visual arts at Universidade de São Paulo's School of Communications and Arts (ECA), 2006. Carneiro's paintings displace the gaze towards panoramic and higher viewpoints. Some of his works appropriate blurred images from security cameras installed in industrial plants and laboratories and use them to create images that oscillate between illustration and photograph. The works shown here take images from NASA cameras at its Houston facility, where photo frames are refreshed at thirty-second intervals. NASA uses these images to publicize the progress of its on-going research.

Ralph Goings _

Ralph Goings was born in Corning, California, USA, in 1928. He went to study at the California College of Arts and Crafts in Oakland and received his MFA from Sacramento State College in 1965. He was one of the selected artists to define the photo-realist movement in the 1960s and early '70s. His oil paintings and watercolours usually portray precisely rendered snapshots of the

American working-class lifestyle, which often included American diners, pick-up trucks, and condiment still-life paintings. The 'American Dream' at its best.

Raphaella Spence

Raphaella Spence, born in the UK, in 1978, rose to fame at a young age, beginning to develop the style that defines her work today. Spence creates large-format cityscape and landscape paintings using oil paints. She has more recently moved from urban landscapes and is now focusing on natural scenes; forests, trees, and seasons. She is currently based in Umbria, Italy, where she lives and works surrounded by astounding scenic views which undoubtedly influence her work. Spence's fascination with hyperrealism comes from the freedom the genre exudes, although the parameters seem rigid when it comes to technical precision; through technical mastery, there is unlimited flexibility when it comes to the actual execution.

Regina Silveira

Born in Porto Alegre, in 1939. Lives and works in São Paulo. Silveira attained a bachelor's degree in visual arts from the Institute of Arts, UFRGS (1959) and a doctorate from the School of Communications and Arts, USP (1984). She built herself a long-standing career as an educator. An incisive aspect of her work is reality shown in works using light, shadow, and their distortions to expand the viewer's physical space and perception with much defamiliarization, irony, and humor. In the course of her artistic career, Silveira has worked with different media such as engraving, painting, drawing, installation, video, and, more recently, virtual reality. At this exhibition, she is showing *Surveillance*, which projects a bluebottle fly being observed, trapped, and pursued by the light beam ushering it. The fly's existence is asserted not only by its attempts to escape but also by the appealing sound of freedom it emanates. As an intruder, it shall set itself free on its own account.

Ricardo Cinalli

Ricardo Cinalli was born in Argentina. He studied psychology at the University of Rosario, having previously studied painting at the Academia Fornells and piano at the Conservatorio Chopin. He moved to London in 1973 where he lives and works today. Cinalli's monumental drawings and paintings depict humanity through a variety of expressions; his works are influenced by raw human emotion and incorporate contemporary and neoclassical styles. He is also considered one of the best-known masters of the fresco painters working today.

Richard McLean

Richard McLean was a leading artist in the photo-realist movement, born in 1934, in Washington, USA. McLean studied at the California College of Arts where he received a BFA and went on to earn an MFA at Mills College in 1962. He became well known for painting horses and western American subject matter in a photo-realist style and was included in several significant exhibitions at the Whitney Museum of American Art, in 1970, as well as documenta V, in Kassel, Germany. As well as pioneering the photo-realist movement, McLean also taught at the San Francisco State University for thirty years.

Simon Hennessey

Simon Hennessey was born in Birmingham, UK, in 1976. He graduated with a BA (Hons) degree in fine arts from Solihull College. His paintings depict intricate details of the human face. Hennessey records and describes more information than the human eye, by enlarging his photographic reference material to the point where the images pixelate. Hennessey's most recent series of works focus on an idea of human duality; combining various techniques, he attempts to find a harmonious balance that produces something which goes far beyond what a photograph can give the viewer.

Sven Drühl

Born in Nassau (Bahamas) in 1968. Lives and works in Berlin (Germany). Drühl studied visual arts and mathematics in Essen. His works initially related to other painters' compositions. He placed images over images, creating second-order abstractions using a special oil, varnish, and silicone technique. By remixing motifs, he submitted imagery to reassessment and relocation. Over the past four years, Drühl has been working on a new series, inverting previous pieces in which he had assimilated purely virtual models taken from computer games. Blockbuster games are millions of major productions comparable to Hollywood movies. Their landscape backgrounds are designed by computers. Drühl works with these so-called textures to create the most realistic lacquer paintings possible. The results are landscape paintings featuring glaciers, mountains, or stormy seas that no longer refer to actual landscapes or seascapes.

The Swan Collective

The Swan Collective was created by Felix Kraus. Born in Munich (Germany) in 1986, he lives and works in Berlin, having studied media art at the Munich Academy of Fine Arts. The Swan Collective combines different techniques such as virtual reality, painting, 3-D animation, literature, embossed printing, photography, and performance. His subtle and literally engaging work crosses the boundary between real and virtual—whether through the interplay between painting and video in the same work, creating defamiliarization and expanding the pictorial field or by

introducing and including viewers in the virtual world he brings about. The artist emphasizes pathways taken and the discoveries to be experienced in this new context.

Tom Martin

Born in Wakefield, West Yorkshire, UK, in 1986, Martin graduated from Huddersfield University with a BA (Hons) degree in interdisciplinary art and design. It was during his time at the university that he began to establish himself as a hyperrealist artist. Over the past decade, Martin has earned a name for himself within the scene and continues to strengthen his unique style. As a whole, Tom Martin's work attempts to understand what it is to be human in the 21st century. He explores this idea through still-life paintings of daily consumer objects rendered on aluminium composite panel and more recently through sculpture.

AUTHORS

Boris Röhrl

Boris Röhrl worked as typographer and illustrator for publishing houses in West Germany and Austria. His academic career began relatively late with studies in modern German literature, sociology, and art history. From 1993 onwards, he is professor at the RheinMain University of Applied Sciences in Wiesbaden (near Frankfurt on Main), Germany. His main work is *World History of Realism in Visual Arts 1830–1990* published in 2013.

Maggie Bollaert

Maggie Bollaert co-founded the renowned London-based Plus One Gallery, together with Colin Pettit in 2001. The gallery has become one of the leading specialists in hyperrealism. She has curated and collaborated with museums creating outstanding exhibitions focused on this genre. Bollaert has produced several books on hyperrealism including *Exactitude: Hyperrealist Art Today*, published by Thames and Hudson. She continues to live and work in London, UK.

Tereza de Arruda

Tereza de Arruda, born in São Paulo, is an art historian working as an independent curator collaborating with institutions, museums, and biennials. She studied art history at the Freie Universität Berlin, where she has been living since 1989. Selection of curated exhibitions: 2018 *Ilya und Emilia Kabakov, Two Times*, Kunsthalle Rostock; *José de Quadros, A Beleza do Inusitado*, Sesc Santo André; 2017 *Sigmar Polke, Die Editionen*, me collectors Room Berlin; *Chiharu Shiota, Under the Skin*, Kunsthalle Rostock; 2016 *In your heart | In your city*, Køs Denmark; *Clemens Krauss, Little Emperors*, MOCA – Museum of Contemporary Art Chengdu; *Kuba Libre*, Kunsthalle Rostock; 2015 *Bill Viola, Three Women*, Bienal Internacional de Curitiba; *InterAktionen Brasilien in Sacrow*, Schloss Sacrow/Potsdam; 2014 *ChinaArte Brasil*, Oca Museu da Cidade, São Paulo; *Wang Qingsong: Follow me!*, Køs Museum for Kunst, Copenhagen; 2013 Bienal de Curitiba; 2012/2011 *India Side by Side*, CCBB Rio de Janeiro, São Paulo, and Brasília; 2010 *If not in this period of time – Contemporary German Art 1989–2010*, Masp – Museu de Arte de São Paulo. Co-curator and advisor of the Havana Biennial since 1997. Co-curator of Bienal Internacional de Curitiba since 2009.

Tina Sauerländer

Curator Tina Sauerländer focuses on the impact of the digital and the internet on individual environments and society. She is co-founder of the international exhibition hub peer to space and of Radiance, online platform for virtual-reality art. She is a board member of the media arts society in Berlin. [peertospace.eu / radiancevr.co / medienkunstverein.com]

EXPOSIÇÃO EXHIBITION

Patrocínio Sponsorship
Banco do Brasil

Apoio Support
Cateno

Realização Presentation
Ministério da Cultura
Centro Cultural Banco do Brasil

Curadoria Curatorship
Tereza de Arruda

Assistentes de Curadoria Assistant Curators
Daniel Jabra
Fernanda Araujo
Magdalena de Arruda Ilg

Consultoria de Hiper-Realismo Hyperrealism Consultant
Maggie Bollaert

Coordenação Geral General Coordination
Prata Produções

Produção Executiva Executive Production
Valeria Prata

Coordenador de Produção Production Coordinator
Marcos Farinha

Produção Production
Rafael Moretti

Assistente de Produção Production Assistant
Fabiana Farias

Arquitetura Architecture
Ricardo Amado

Design Gráfico Graphic Design
Mariana Afonso

Iluminação Lightining
André Boll
Santa Luz

Montagem de Obras Assembly
Manuseio

Laudos de Conservação Condition Report
Ângela Freitas

Registro Audiovisual Audiovisual Record
Avalonik Imagem e Conteúdo

Produção Audiovisual Audiovisual Production
Anderson Araujo

Suporte Audiovisual Audiovisual Support
Marcos Santos

Cenografia Scenography
Artos Cenotécnica

Equipamento Audiovisual Audiovisual Equipment
Maxi Audio Luz Imagem

Comunicação Visual Visual Communication
Olho Digital

Tradução Translation
Izabel Burbridge

Revisão de Texto Proofreading
Regina Stocklen

Assessoria de Imprensa Press Office
Sofia Carvalhosa Comunicação

Seguro Insurance
Affinitte

Assessoria Jurídica Legal Advice
Olivieri Advogados Associados

Acessibilidade Accessibility
Mais Diferença

Tecnologia para Acessibilidade Accessibility Technology
Ktalise

Transporte Transportation
Millenium Transportes

Agradecimentos Acknowledgments
Adriano Gehres
Aldo Coronelli
Alexander Ochs
Andréa e José Olympio Pereira
Colin Pettit
Georges-Philippe & Nathalie Vallois
Gitte Skjødt Madsen
Jose Agote
Lorraine DeAndrea
Luciana Brito
Maggie Bollaert
Marianne Le Métayer
Michelle Cohen Biloia
Priska Pasquer
Rosie Snaith
Sérgio Carvalho

CATÁLOGO CATALOG

Textos Texts
Boris Röhrl
Maggie Bollaert
Tereza de Arruda
Tina Sauerländer

Design Gráfico e Diagramação Graphic Design
Mariana Afonso

Assistente Assistant
Natalia Zapella

Produção Executiva Executive Production
Valeria Prata

Tradução Translation
Izabel Burbridge

Revisão de Texto Proofreading
Regina Stocklen

Tratamento de Imagens Image Editing
Marcos Ribeiro

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C574 50 anos de realismo: do fotorrealismo à realidade virtual. Organização de Tereza de Arruda; tradução de Beatriz Rose e Izabel Burbridge; revisão de Regina Stocklen; textos de Boris Röhrl et. al. – São Paulo: Prata Produções, 2018.
192 p. il

Edição bilíngue
Vários autores
ISBN 978-85-66392-01-2

1. Arte Contemporânea 2. Realismo 3. Fotorrealismo 4. Pintura 5. Hiper-realismo I. Arruda, Tereza II. Rose, Beatriz III. Burbridge, Izabel IV. Stocklen, Regina V. Röhrl, Boris VI. Bollaert, Maggie VII. Sauerländer, Tina VIII. Título

CDD 709
CDU 73

Créditos fotográficos **Photographic Credits**

pgs. 64, 65, 67	Fábio Magalhães: Acervo do artista
pg. 72	Hildebrando – HKMA #3 e HKMA #4: Fernando Lazslo
pg. 75	Hildebrando – Alameda Notman e Grade: Fernando Lazslo
pg. 138	John DeAndrea – Christine I: © André Morin
pg. 140	John DeAndrea – Mother and Child: © Andree Morin
pg. 94, 96	Rafael Carneiro – Sem título: Cortesia Rafael Carneiro e Luciana Brito Galeria
pgs. 122, 124, 125	Sven Drühl: Lepkowsi Studios, Berlin
pg. 142	Peter Land – I'm NOT here: Anders Sune Aiwallner
pg. 143	Peter Land – Springtime: Anders Sune Aiwallner
pgs. 156, 157, 158, 159	Fiona: © Fiona Valentine Thomann
pgs. 162, 163, 164, 165	The Swan Collective: © The Swan Collective, 2018